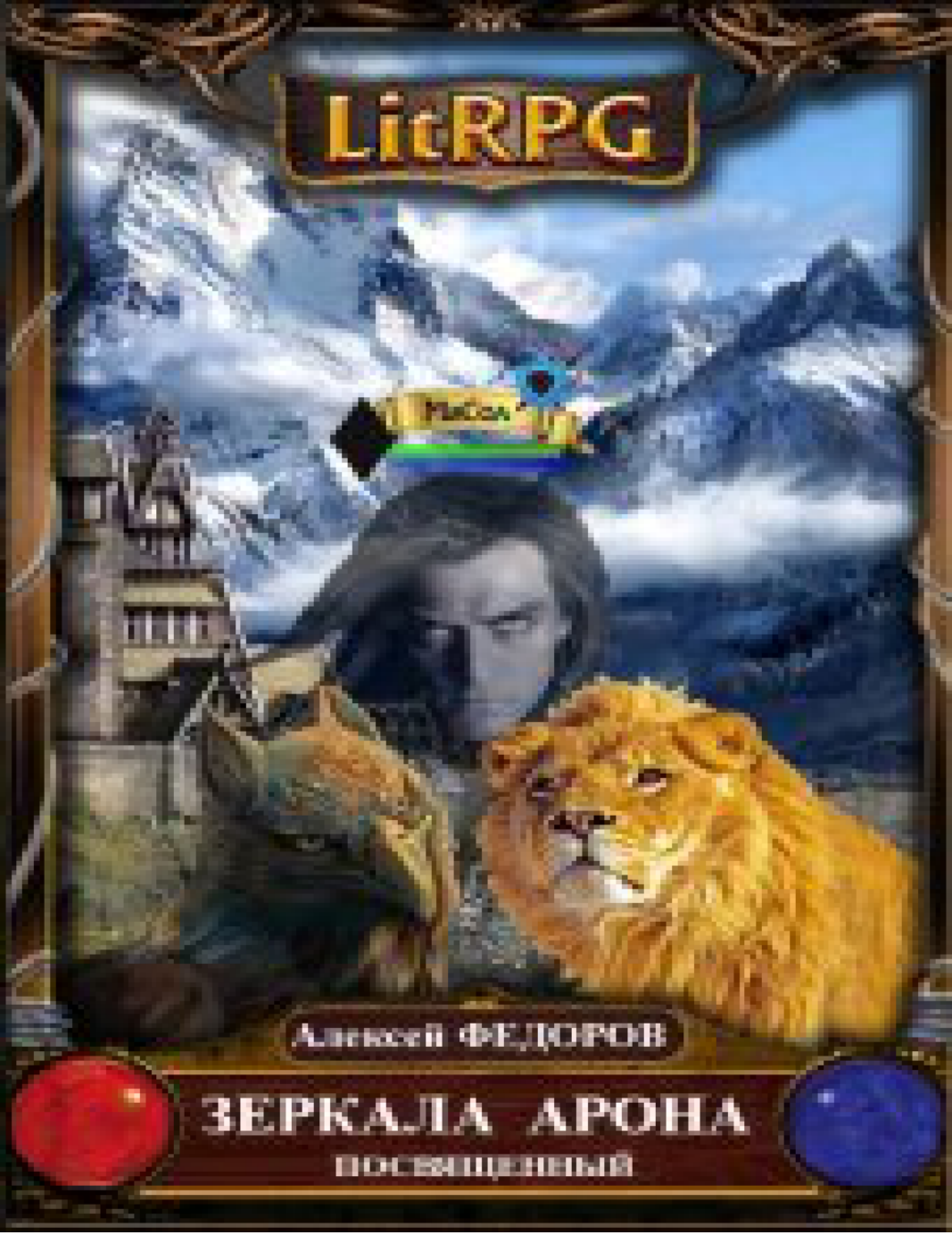
LitRPG



Алексей ФЕДОРОВ

ЗЕРКАЛА АРОНА

ПОСВЯЩЕННЫЙ

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Введите сюда краткую аннотацию

-
- Пролог
- Глава 1 Три должника
- Глава 2 Монстры
- Глава 3 Ошибка
- Глава 4 Посвященный
- Глава 5 Отражения
- Глава 6 Страх
- Глава 7 У перекрестка
- Глава 8 Убийца
- Эпилог
- notes
    - 1

Зеркала Арона. Посвященный.

Пролог

Марка разбудило легкое касание не то ветра, не то мысли.

«Они здесь…»

- Где?

На карте появились обозначения врагов.

«Пятеро, значит. Когда дух места помогает, это здорово облегчает жизнь.»

Одна из точек приближалась к месту отдыха Марка. К счастью, дерево было достаточно широким, чтобы скрыть не одну человеческую фигуру. Когда противник начал обходить лесного исполина, Марк рванул ему навстречу.

Вы ошеломили противника

Секундной задержкой противника сорок второго уровня удалось воспользоваться сполна. Ладонь коснулась незащищенного лица.

Удушение

Враг дернул топором, но вторая рука Марка ткнула кинжалом в шею под шлемом.

Парализующий укол

За три секунды действия паралича, удушение завершило дело. В рот врага упала специальная пилюля. *Яд долгого сна* – дорогое удовольствие, но в этом случае незаменим.

Оставшиеся разбились по парам. К первой двойке Марк смог подобраться незамеченным.

Лучник стоял с положенной на тетиву стрелой. Из прорези в кожаном шлеме торчало острое ухо. Марк скривился, даже без подсказки было ясно, что это эльф. У тех, кому игра определяла эту расу, не было нужды учиться стрельбе. Система работала за них, выпуская стрелы руками персонажа. Слишком быстро.

Вторым оказался человек. Расположился в ямке, присыпал себя листьями. В тяжелой броне, но если так быстро создал себе укрытие, то владеет магией земли, либо чем-то из арсенала друидов. Расовым способностям тяжело обучить других, но все-таки возможно.

Марк притаился за кустом, просчитывая свои движения. После удара по воину, нужно вырубить эльфа. Подобрать угол броска ножа, сидя совсем в другом месте, тяжело, но разве есть выбор? После начала подготовленной комбинации контролировать тело уже не получится. Оно сделает в точности то, что сейчас в него закладывается. *Комбинирование ударов*

сложный навык, но крайне полезный, особенно для человека, не способного увеличить вторичную характеристику *контроль*.

Марк выждал еще немного, убедился, что эти двое не собираются уходить с подготовленного места, и сделал свой ход. *Неистовый рывок*, удар правой в голову воина, левой – бросок ножа в лучника. Полоса жизни человека уменьшилась процентов на пять, оглушение и дезориентация заняли положенные места в списке действующих эффектов.

Отскочивший от головы эльфа клинок срубил ветку дерева. Навык владения ножом был развит в достаточной мере, чтобы Марк был уверен – в голову лучника ударит рукоять, а не лезвие. Однако разница в уровнях оказалась слишком велика. Эльф получил травму, и что хуже всего – его жизнь была почти на исходе. Марк выругался и применил *поток исцеления*. Лекарские заклятия не были его коньком, потому исцеляя врага, он сам терял очки жизни.

Два длинных шага, и долгожданное касание. Теперь можно отменить *поток* и применить *исцеляющее касание*.Травму это не убрало, но зеленый индикатор над головой лучника перестал таять. Этим двоим также по порции *яда долгого сна*.

Последние члены этого горе-отряда – маг огня и убийца – проиграли в считанные секунды. Убийца, подкрадываясь в невидимости, не отводил взгляда от спины Марка. Поэтому даже без отметки на карте он совершенно точно знал, где этот невидимка находится. *Чувство взгляда* вместе с *защитой стихии* – убойная комбинация, известная всем старым игрокам. «Эти похоже совсем новички, несмотря на тридцатый уровень.» Убийцу ожидаемо схватила воздушная плеть. На четвертом уровне навыка она не отбрасывала, а душила противника, поднимая в воздух. Маг начал создавать что-то сильное, и поплатился за это. Марк использовал *неистовый рывок*, убийца, подхваченный стихией, несся следом. Столкновение с магом не лишило их сознания, но прервало создание заклинания. Огненный сгусток взорвался, отбрасывая своего создателя. Удар кулаком в голову мага, лишил его почти половины жизни, но все-таки выдал столь необходимый эффект *потери сознания*. Угостив заклинателя порцией все того же яда, Марк развернулся к убийце, из которого плеть методично выдавливала жизнь. Он не был оглушен или придушен. Возле его имени висела цепочка, обозначающая, что персонаж взят плен. То есть он решил выйти из игры, а его тело осталось в качестве трофея. «Они добрались до своих уровней, но не способны вытерпеть чувство удушья? Что за дела? Это было даже слишком легко.»

Марк ждал подлянки, пока угощал последнего в отряде

удвоенной порцией яда. Убийцы к отравам развивают высокий показатель иммунитета. Это первое, чему их учат.

Из ниоткуда выплыла Маланч. Дух места этой мини-локации. Не босс, но если сравнивать с банковской системой, она что-то вроде ассоциата. Вроде бы и управляет своей рощей, выдает здесь задания, имеет свою долю от здешних ресурсов, но все же не главная. И, конечно, не всемогущая. Потому и нуждается в защите.

- Не убьешь их?

- Нет, у меня счетчик боли и так слишком накручен. Лишние пятьдесят процентов, мне ни к чему.

- Боишься, что это станет соломинкой, которая сломает горб верблюду.

Марк отвлекся от связывания пленников. «Веселится… Посмотрим, что ты скажешь в следующий раз, когда мне уже не будет нужна твоя помощь.»

- Теперь ты ответишь на мои вопросы.

- Да, как и договаривались, я отвечу на *два* твоих вопроса.

- Кто… - Марк осекся. «Нельзя давать ей ни шанса уйти от ответа». – *Что* ты такое?

Вопреки ожиданиям, Маланч все так же продолжала улыбаться, казалось формулировка ничуть ее не задела.

- Прежде, чем ответить я хочу услышать второй вопрос.

Марк напрягся. Стук виртуального сердца стал быстрей, гулким эхом отражаясь в висках. Ладони коснулись рукоятей коротких мечей на поясе. Знакомое ощущение прохладной и шероховатой кожи успокаивало. «Я должен знать… если не спрошу сейчас, то потом уже не решусь…»

- Второй вопрос, - в виртуальности губы не пересыхали, но Марк все равно облизнул их. – Что *я* такое?

***

В душном фойе районной больницы было не протолкнуться. Люди галдели и суетились, толкались, переругивались. В забитом пространстве было два пятачка относительного спокойствия. Первый – полоса, соединяющая два коридора, по которой спешно шагали врачи и осторожно ковыляли больные. Второй - возле одного из окошек регистратуры - того, что оставили для больных. Возле него стояли всего лишь четверо. Все в этой шумной толпе: мужчины и женщины, молодые люди и пенсионеры, и даже школьники, которым тут, вроде как, быть не положено, пришли

ради одной цели - получить разрешение на использование оборудования симуляции реальности.

- Извините, - от очереди больных отошел парень с загипсованной ногой - вы не пропустите меня без очереди? Мне только документы отдать. Я всех уже обошел, - он достал из пакета тонкую пачку аккуратно скрепленных листов.

Высокий - почти два метра - мужчина повернулся к нему, но ничего не ответил. Углы его плотно сжатых губ дергались, превращаясь то в нервную улыбку, то в болезненную гримасу. Глаза под сведенными бровями смотрели мимо собеседника, тяжелое дыхание шумно выходило из раздувающихся ноздрей.

- Извините… - стушевавшийся парень с надеждой посмотрел на других людей возле заветного окошка, пока еще закрытого «на обед». Никто не обратил на него внимания. После возвращения в очередь больных, парень сгорбился, уставившись в пол. Руки крепко сжались на костыле.

- Мне тоже только документы отдать, но я же жду… - негромко проворчала женщина возле входа. Скорее от усталости и нервного напряжения, чем из злобы. Ее плечо слегка задела невысокая - не больше ста шестидесяти сантиметров – блондинка, когда вбежала в фойе.

- Девушка! - сорвалась ворчунья, и тут же, опомнившись, сбавила тон - аккуратнее надо быть.

На ходу извиняясь, блондинка подбежала к двухметровому гиганту.

- Наконец-то, - выдохнул тот. - Вот здесь постой. Я быстро, - он тут же побежал по коридору к двери с пометкой WC.

Перед девушкой очередь к кассе была не прямой, а изгибалась так, что вплотную к окошку стояло сразу трое, блокируя подходы любителям влезать без очереди. В стекле регистратуры отражались лица тех, кто стоял за первой троицей. Оживленное лицо старичка, то и дело, бросающего недовольный взгляд на впередистоящих. Еще одно - сонное, и какое-то потерянное молодого человека. Бодрое, лучащееся радостью лицо девушки, подменяющей убежавшего по нужде гиганта. Следующее прямо над ней - отрешенное с прилипшими ко лбу светло-русыми волосами.

«Что-то я совсем устало выгляжу, - Марк потер переносицу с маленькой, почти незаметной горбинкой. - Надо взбодриться, недолго мучаться осталось.»

- Все! - гигант вернулся быстро, как и обещал, - Спасибо, спасла. Теперь, давай, дуй домой. Жди меня, часа через полтора.

- Я лучше с тобой постою.

- Лиль, домой иди. Сожрут тебя здесь. Все с катушек слетели

с этим виртом, а тебе волноваться вредно.

- А сам не слетел? - девушка, улыбаясь, вытянула руку вверх, и легонько тюкнула гиганта по лбу.

- Я - другое дело. Мне по работе надо. Ну, все, иди. Давай-давай.

В отражении лицо над профилем девушки стало раздраженным. В глазах под несимметричными бровями появились отблески начавших свой бег мыслей. Выходящий из транса ожидания разум, направил размышления по привычному маршруту.

«Симуляция реальности. Виртуальность. Надежда для ученых. Ожившая мечта для геймеров. Проблема для нормальных людей, вроде меня.»

Гигант вернулся на прежнее место, вновь перекрывая Марку обзор.

«Шесть с половиной лет назад объявили о создании первой установки симуляции реальности. Через два года начали масштабный отбор людей для тестирования. Еще через два установки поступили в открытую продажу. Примерно в тоже время я пришел в “Cassiopeia corp.”. Почему я не предусмотрел этой истерии? Зачем крупной корпорации требовать от своих сотрудников участия в виртуальной забаве? Интерфейсы для серьезной работы еще не анонсировали. Есть только дурацкая игра, которая даже геймеров разочаровала. Почему сейчас? Конечно это шанс, но…»

Мысли Марка оборвал сухой щелчок. Народ в фойе оживился. Похоже, перерыв закончился досрочно. Очередь начала двигаться. Первый из очереди ушел с кипой бумаг.

«Бедняга. Я за неделю еле справился. Впереди в очереди - не значит ближе к цели.»

Второй - задержался подольше, но уходил со счастливым лицом. Небольшая картонная коробка в его руках приковывала взгляды всех вокруг. Там внутри электронный ключ, без которого установка симуляции реальности не запустится. Третьего и четвертого Марк не видел. Пришла его очередь охранять фланг окошка регистратуры. Кто-то действительно мог рвануть на прорыв, втиснуться вне своей очереди. Это чревато большим скандалом, но люди слишком напряжены и устали, потому не очень трезво оценивают ситуацию.

Сам Марк занял очередь под дверьми больницы вчерашним вечером. Простоял всю ночь, чтобы к обеду следующего дня отдать несколько бумажек. Он хорошенько отоспался перед этим, запасся батончиками для перекуса, потому еще держал себя в руках. К сожалению не все были столь же предусмотрительны.

«Кто знает, когда чаша их терпения переполнится? И кто знает, что они сделают?»

- Что у вас, молодой человек?

Марк положил документы в руки полноватой женщины в белом халате.

- Сколько ждать результатов?

- Шесть месяцев.

- Простите, я не расслышал, - Марк просунул голову прямо в окно регистратуры.

- Шесть месяцев, - повторила медсестра.

«Вежливость и уверенность» - напомнил себе Марк.

- Скажите, а… - Марк скосил глаза вправо. По эту сторону стекла никаких перегородок не было. Дежурная «по больным» шлепала печатью по справкам, и громко разговаривала по стационарному телефону. - Ускорить процесс можно?

- Нет, нельзя.

- Но ведь кто-то относит стопочки документов для комиссии? Поможете? Я в долгу не останусь. Ни перед кем.

- Молодой человек, - женщина устало вздохнула - правда, нельзя. Никак.

«Можно, но не всем. Деньгами эту проблему не решить. Значит… услуга за услугу. Только через связи и знакомства. Обратиться к куратору за помощью? Встретиться с этой женщиной позже, чтобы больше узнать? Она ведь знает, кто принимает решения? Нет, куратор если и поможет, доверять станет меньше. Самостоятельность и надежность дорого ценятся в наше время. А если буду поджидать эту дамочку после работы, то закончится все, скорее всего, ночевкой за решеткой. Остается только один вариант. И как же мне не хочется его использовать.»

- Молодой человек, что вы мне суете? Это в другое окно! - в ответ на гневный окрик второй регистраторши, через окошко для больных донеслось сдавленное блеяние. - Ладно, но если там за тобой еще кто-то такой умный стоит, все по новой обходить будешь, понял? Маша, вот кинь себе, там мальчик с поломанной ногой. Он эту очередину не выстоит, - дежурная справа протянула документы коллеге и увидела Марка. - А ты чего сюда залез? Вообще уже охамели!

- Язык у вас злой, а сердце доброе. До свидания.

Марк поспешно вытащил голову. В него упирались яростные взгляды ожидающих. Они с остервенением оттирали в сторону всех, кто подходил к вожделенному окошку ближе, чем на метр.

От другого окна отходил парень с переломанной ногой. Его лицо было ярко красным, но глаза сверкали. Он даже с какой-то извращенной радостью держался за костыль.

«Вот я отстоял в очереди три четверти суток и меня ненавидят за то, что я задержался на минуту, вместо того, чтобы сразу уйти. А этот парень встрял, по сути, без очереди и никто на него не злится. Это ведь совершенно несправедливо… Но почему же я так рад этой несправедливости?»

На улице люди были куда злее. Отделенные от цели бетонными стенами, они раздраженно возмущались по любому поводу. Шум сотен пар ног, был наполнен оскаленной настороженностью и нетерпением.

«Кто-то пришел сюда, обнадеженный мечтами о новом мире, в котором калеки будут исцелены, старики вновь ощутят себя молодыми, а безумные мечтатели обретут новый дом. Но большинство пришли ради наживы… так же, как и я.»

За последний месяц почти все работодатели стали требовать «виртуальный стаж». Чем лучше вы себя чувствуете в установке симуляции реальности, тем больший оклад вам предлагают.

«Мелкие предприятия и фирмочки следуют за китами бизнеса. Но за кем следуют сами киты? Что такого должно появиться, чтобы “Cassiopeia corp.” создавала новый финансовый отдел исключительно из тех, кто знаком с фальшивой реальностью?»

Марк отлично помнил, с какими мыслями пришел в крупную финансовую компанию. Он тогда был студентом третьекурсником, сейчас - выпускник. До получения диплома осталось меньше года. Марк узнал многое от учителей, еще больше - от куратора за время двухлетней стажировки. Однако мысли об устройстве общества у него остались прежними.

«Ничего не меняется. Проходят столетия, а человеческое общество устроено так же. Кто-то правит, а кто-то покорно следует приказам свыше. Феодалов и дворян заменили крупные дельцы. Прежде покорности добивались силой, теперь люди сами заковывают себя долговыми обязательствами, с опущенными глазами идут на поклон. Все ради денег. Ради этих бумажных наместников золотого тельца.»

Марк с жалостью посмотрел на людей, распахивающих теплые одежды. Утренняя сырость сменилась не по-осеннему жарким солнцем. Сам он чувствовал себя прекрасно в костюме тройке. Кожаный саквояж приятно оттягивал руку. Кому в голову могла прийти мысль, что в нем спрятан плед, спасший Марка от ночного холода и утренней влаги?

Во внутреннем кармане завибрировал телефон. «Влад Берчев» - высветилось на мониторе.

- Алло, - один из ведущих финансистов Кассиопеи перешагнул рубеж в сорок лет, но не терпел обращений по имени

отчеству. Тех же, кто обращался просто по имени, обвинял в излишней фамильярности. Эту странность своего куратора Марк знал очень хорошо, потому вообще не называл его, никак. Словно это был инструмент, у которого есть название, но имя не положено.

- Привет-привет. Как дела с виртуальной реальностью?

- Документы мед.-комиссии сдал, сейчас иду за оборудованием.

- Так быстро? Молодец. Только надо, Марк, еще быстрее. Сынишка Братова там уже вовсю развлекается. Так что, пошустрее там, и вперед! Решительность и целеустремленность, Марк! Решительность и целеустремленность! Будь верен корпорации, позаботься о ее интересах, а она позаботиться о твоих! - телефон сдавленно пискнул, оповещая о завершении разговора.

«Сбросил. Как всегда, его не интересует чужое мнение, он позвонил, чтобы донести свое. Сейчас, я для него - фигура, возможность утереть нос своему конкуренту. Если владелец компании в современных реалиях сравним с влиятельным графом прошлого, то Влад Берчев и Александр Братов - казначей и советник этого графа. А я… Я - кто-то вроде младшего сына барона. Имею образование мелкого правителя, но более ничего. Ни гвардии из шуршащих банкнот, ни деревеньки с ленивыми слугами. Коня тоже нет, что уж говорить о роскошной карете. Поэтому, придется ехать в автобусе, где лихие люди, входящие с большого центрального проспекта, так и норовят помять сверкающий доспех-тройку. Но и с ними можно справиться, если ловко орудовать мечом разума, и вовремя использовать щит предусмотрительности.»

Марк специально пропустил один автобус, второй. Третий нехотя остановился по сигналу его поднятой руки. Через пару остановок он вышел, пересек несколько малолюдных дворов, и остановился у другой остановки. Сел в первую же маршрутку, которая и доставила его в центр, пусть и в окружную. Вышло в два раза дороже и на сорок минут дольше, но внешний вид сохранил относительную свежесть. К зданию «УСР-сервис[1][1]» Марк подошел с улыбкой.

«Что же делать младшему сыну барона? Предложить свои услуги влиятельному графу, разумеется. И если за право командовать одним из его валютных отрядов, он требует участия в бесполезном развлечении, так тому и быть. В конце концов, званые вечера, балы и охоты тоже не ради удовольствия посещались.»

Просторный зал за широкими стеклянными дверями отозвался робким эхо на уверенные шаги Марка. У дальней стены

стояли образцы установок симуляции реальности. Справа занимали место стенды с электроникой. Возле них прохаживались люди в синих комбинезонах поверх белых рубашек - технические специалисты и продавцы запчастей в одном флаконе. Слева за небольшими столиками сидели мужчины и женщины в строгих костюмах. Марк сел у ближайшего консультанта.

- Добрый день. Хотите приобрести установку?

- Да. Какая самая дешевая?

- Вот эта, - на столик легла брошюра с изображением неказистого агрегата с торчащими пучками проводов - но я советую вам взять другую модель, - еще одна брошюра.

Эта установка была обшита пластиком, ее украшали яркие светящиеся полосы.

- Она немного дороже, но гораздо привлекательнее. Или вы предпочитаете более строгий дизайн? - новая листовка изображала нечто футуристическое.

«Похоже на космическую спасательную шлюпку.»

- Я возьму самую дешевую. Нет разницы, если я все равно не буду ее видеть во время… игры.

Оформление документов заняло пятнадцать минут.

- И еще, вот здесь подпишите.

«Игра. Бесполезная потеря времени. На вершине социальной пирамиды стоят единицы. Они диктуют свои условия прочим. Почему так? Потому что одни пытаются подняться выше, а другие плывут по течению. Вполне естественно, что более решительные навязывают свою волю остальным. Если смотреть беспристрастно - это справедливо… Но почему же я так ненавижу эту справедливость?»

- Спасибо за покупку. Оплату необходимо произвести в течении месяца, после получения установки. Если оплатите сейчас, будете иметь приоритет при сокращении очереди, - Марк согласился оплатить сразу.

- Когда ее ждать?

- Одну минуту, - пальцы забегали по клавиатуре. - Та-ак. Ожидаемый срок поставки… Думаю, вы сможете совершить первый вход уже через четыре месяца.

- Когда? Почему так долго?

- Все покупают установки. Вы же сами видите, что творится. Производственные мощности просто не могут обеспечить всех желающих. Составляются очереди по номерам договоров. Если кто-то откажется, вы получите ее быстрей, но… вряд ли. Сами же видите…

- И что нет никакого способа это ускорить?

- Стать в более короткую очередь.

- Чем дороже установка, тем короче очередь, так?

- Не обязательно. Сейчас проверю, - снова бег пальцев по клавишам. - М-мм… Ваша очередь и есть самая короткая. Многие поменяли свой выбор. Вы же и сами видели рекламу, да? Специальные предложения для пенсионеров. Они в основном заказывали капсулы подешевле, но перешли в отдельный список благодаря той акции. Студенты предпочитают модель ВМ-Т-001598, - Марк бросил взгляд на листовку, пестрящую разноцветной иллюминацией. - Мне жаль, быстрее не получится.

- Даже на самые дорогие модели очередь длиннее?

- Дорогостоящие установки выпускали в ограниченном количестве. Сейчас их вообще не производят. Смысла нет. Сами же понимаете, тут с обычными не успевают поставки делать… Хотя… - очередной забег по клавишам. - На складе осталась одна из установок, но она… слишком дорогая.

- Сколько?

«Если продавец говорит “слишком дорого”, это как-то пугает.»

От озвученной суммы Марк нервно хохотнул. По цене элитное устройство оказалось эквивалентно ста десяти обычным.

- Ее можно взять в кредит?

- Да, на пять лет. Но она этих денег не стоит. Лучше подождать четыре месяца, чем столько переплачивать.

«Люди не рациональны. Эмоции заглушают голос разума и заставляют принимать решения интуитивно. Как можно делать выводы о лучшем варианте, не владея всей информацией? Именно поэтому, эмоции необходимо контролировать.

Меня освободили от обязанностей в “Cassiopeia corp.”, чтобы я как можно больше времени проводил в одной из этих установок. Привыкал к технологии симуляции реальности. Какую должность я получу? Это напрямую зависит от времени проведенного в игре.

На первый взнос и три месяца выплат по кредиту хватит имеющихся накоплений. Что потом? - Марк перевернул несколько листов договора. - Значит, конфискация установки без возврата уплаченных средств?»

- Я возьму эту установку в кредит. Когда я смогу начать использование?

- Если первый взнос сделаете сегодня, завтра вам ее доставят и подключат. Абонентская плата входит в сумму кредитного платежа. Давайте документы, будем переоформлять.

- Эту установку я тоже возьму.

- … - на удивленный взгляд консультанта Марк ответил легкой улыбкой.

«Три месяца в установке, поглощающей деньги не хуже, чем

электричество. Месяц простоя, а потом и дешевенькая подоспеет. Это лучше, чем четыре месяца бесполезного ожидания. Наибольший стаж виртуальности, я не покажу, но тут уже важно не быть в числе худших. Быть может, это проверка нашей способности добиваться поставленной цели? Поручили выполнение задачи в критических условиях, и смотрят: кто лучше справится? Возможно, даже ставки делают.»

Оформление второго договора заняло чуть дольше времени. С карты Марка была снята сумма первого взноса по кредиту.

«Вот и первые потери в рядах моего финансового ополчения. Однако, если сделать все правильно, то даже младший сын барона может со временем прикупить хутор с десятком дворов. Где люди будут работать в семь потов, во имя прибыли того, кто дал им землю под ногами. Этих бедолаг стоило бы пожалеть, но тот, кто не способен задавить свои эмоции на корню многого не добьется. Такова жизнь.»

Домой Марк ехал без лишних кругов. В автобусе ему сразу же наступили на ногу, от плотно прижавшихся пассажиров несло потом, но Марк постарался успокоиться. Больше в этот день никаких встреч не запланировано, а костюм он приведет в порядок завтра. После того, как, наконец, поспит.

На нужной остановке Марк вышел пошатываясь. Перед глазами все плыло. Жутко хотелось спать.

«Надо было брать такси. Жаль, что я не могу предусмотреть всего…»

Марк пошел по краю тротуара.

«Главное не свалиться. Так бесит вся эта суета…»

Марка дернуло в сторону. Он увидел руку, сжимавшую лацкан пиджака, и попытался вырваться. Ничего не получилось.

- Кто это тут пялится?! - прокричал мужчина бандитской наружности. На второй руке, занесенной для удара, висела миловидная женщина.

- Виталик, стой! Что ты делаешь?! Хватит!

- Таких уродов учить надо! Папашины денежки на дурь просаживаешь, да?

На лицо Марка упали капельки слюны.

«Мерзость. Кто этот тип, и что ему нужно?»

- Виталик, прекрати! Ты же полицейский! Тебе нельзя! Отпусти его!

Виталик резко придвинул к Марку лицо с выпяченными глазами, цыкнул сквозь зубы, но убрал руку. Девушка тянула его дальше, не переставая укоризненно болтать. Сонливость медленно выпускала Марка из мягких объятий.

- …не обращай внимания на этого дурака… - донесся голос

девушки.

Внутри Марка густым горячим комом запоздало набух гнев.

«Это она обо мне? - Марк сделал шаг в направлении парочки. - Они вообще охрене… Стоп! - Марк сделал несколько глубоких вдохов. - Успокойся. Драка ничего не даст. Они сейчас уйдут, и больше я их не увижу. Незачем плодить врагов на ровном месте. Что ему было нужно?»

Марк пристально глянул им вслед. Грубиян в поношенной куртке и стертых до потери цвета джинсах уходил с красавицей подружкой все дальше.

«Решил самоутвердиться за чужой счет?»

Марк огляделся. Никому не было дела до скоротечного конфликта. Люди спешили по своим делам. Скрипнула дверь магазина. Запах свежей выпечки разбудил желудок.

«Быстро скупиться, сорок метров после поворота и я дома.»

Марк замер.

«Я же только от остановки отошел. Как я тут…»

Устало протер лицо, и только теперь обратил внимание на боль. Веки неохотно смыкались на пересохших глазах.

«Я сюда во сне добрел? С открытыми глазами? Тогда понятно, почему меня приняли за наркомана. Но набрасываться на людей с криками, вроде “учить таких надо”? Вот же псих…»

Одурманенный ароматом, Марк купил два десятка булок, одну из которых тут же начал с удовольствием жевать.

«Полицейский, да? Еще одно подтверждение правды жизни. Кто-то всегда считает себя лучше других, сильнее, умнее, и пытается навязывать другим свои правила. Именно поэтому я рвусь на вершину. Чтобы быть тем, кто управляет, а не тем, кто подчиняется.»

Марк захлопнул дверь в квартирку. Положил пакет с выпечкой на стол. Не раздеваясь, упал на кровать, и мгновенно уснул.

Проснулся по привычке за две минуты до звонка будильника. После утренних процедур вышел на балкон. Не смотря на раннее время - начало седьмого - жизнь уже кипела вокруг. Натужно-механическая суета не выспавшихся людей и шум машин соседствовали с пронзительно искренним пением птиц и ропотом пожелтевших листьев. Сердце Марка наполнялось трепетной радостью.

«Я бы хотел больше любоваться жизнью во всех ее проявлениях, но времени так мало. Каждое мгновение должно быть потрачено ради движения вперед - к цели.»

Марк вернулся в комнату. На пятнадцати квадратных метрах умещались узкая кровать, двухдверный шкаф, стол с ноутбуком и

стул. Марк сдвинул стол в угол комнаты, чтобы освободить место для установки СР, проверил габариты по документам. «Нужно передвигать кровать, иначе ходить негде будет.»

После перестановки и плотного завтрака, Марк отправился в соседний район договариваться о встрече с народным умельцем. В полуподвальном помещении одной из школ города, оказывали услуги по ремонту электроники. Но главное, у работников был выход на изготовителя поддельных ключей для установок симуляции реальности. Марк был на месте в восемь, как раз к открытию мастерской. Отдал аванс, получил указания относительно места встречи с продавцом и записку с инструкциями.

Когда возвращался домой, позвонили из «УСР-сервис», прибыть обещали к двенадцати. До приезда техников Марк успел созвониться с преподавателями из университета. Предупредил о длительном - около трех месяцев - отсутствии. Оставшееся до выпуска время отводилось на практику по специальности и подготовку к защите дипломной работы. У Марка с этим был полный порядок. Практику он начал еще на третьем курсе, когда стал стажером в “Cassiopeia corp.”, дипломная работа была закончена больше месяца назад. Ему вовсе не обязательно появляться на еженедельных консультациях, но уважение и вежливость окупают потраченное время стократ.

На часах было одиннадцать тридцать пять. «Что еще полезного можно сделать за оставшееся время? Сообразить перекус?» Звонок в дверь прозвучал ровно в двенадцать. Марк поставил приготовленные бутерброды в холодильник. Сделал четыре шага по тому, что арендодатель называл коридором, а сам Марк - проходной кладовкой. За дверью ждала бригада из пяти человек. Все в знакомых синих комбезах. В руках каждый держал одну или несколько коробок. Сборка установки заняла всего двадцать минут, куда больше времени понадобилось для протяжки кабеля передачи данных. Когда техники заканчивали настройку УСР, Марк заварил чай и разогрел бутерброды.

- Ключ доступа дайте, пожалуйста, - заглянул на кухню один из «синих комбинезонов».

- Мне его не отдали, там еще какая-то дополнительная проверка.

- Аааа… в капсулу на пробный запуск засовывали?

- Засовывали, но я ничего не увидел, никакой другой реальности. Только темнота и все.

- Ну, это нормально. Вторичная проверка, если совместимость с виртом нормальная, через пару дней выдадут ключ.

- А если нет?

- А если нет, то дадут в придачу нехилый такой перечень настроек, - раздался из комнаты недовольный голос другого техника - и придется нам опять сюда тащиться! Вот, блин, почему никто не поинтересуется: а как же проходит процедура выдачи ключей?! Есть же информация в интернете. Зайди, почитай, получи ключ, потом только заказывай капсулу. Делать нам больше нечего, мотаться сюда по триста раз?

- Сергеич, будешь ворчать без бутерброда останешься.

- Без чего?

- Оооо! - протянул третий, заходя в кухню. - Есть еще добрые люди в наших краях.

- У нас рабочий день в семь утра начинается, - пожаловался четвертый - поесть нормально не успеваешь. Если бы график не поменяли на день через день, уже бы одни скелеты от нас остались. Так что, благодарим от всей души.

- Эй, я не понял! Я там впахиваю, а они тут рты набивают! - бригадир-ворчун зашел одновременно с последним членом бригады. В маленькой кухоньке было так мало места, что им пришлось стоять в проходе.

- Молодец, Сергеич. Чем больше ты болтаешь, тем больше нам достанется.

- Поговори мне! – ворчун взял у Марка, протянутое угощение, - Спасибо. Но инструкции действительно нужно читать.

«Полностью согласен. А еще полезно читать форумы с обсуждением процедуры. Иначе ни за что не получится убедительно соврать, о том, что ключ будет со дня на день получен. Я ознакомился и подсуетился. Аве мне… Только никто почему-то не писал о диких сроках поставок оборудования.»

Использование поддельных ключей уголовно наказуемо, тем более, что это прямой доход государства в целом, и лиц на ключевых должностях в частности. Подозрение в нарушении закона - последнее, что Марк хотел получить. Особенно, с учетом того, что он действительно собирался выйти за его рамки.

- Что скажете насчет моей установки? Работать нормально будет?

- Капсула у тебя - полный фарш. Крутая отделка, позолоченные контакты, не ограниченное количество учеток, но дороговата, конечно.

- Говори прямо, - рыкнул бригадир. - Надули тебя парень. Что за народ, а? Пацан в конуре живет, а они его разоряют ради своих комиссионных. В кредит брал? - Марк кивнул. - Оно и понятно. А разницы ведь нет! Дешевая, дорогая - качество работы одинаковое. Так что нагрели тебя с саркофагом.

- Статистику хоть снять можно будет?

- Это сколько угодно. По каждой учетке отдельная, - вернулся к разговору живчик. - Попробуй в аренду капсулу сдавать, хоть часть денег на кредит отобьешь. Недавно на складе еще были установки, народ сидел с ключами, денежку копил. А сейчас очереди на месяцы выстраиваются. А поиграться-то всем хочется уже сегодня.

- Нечего в той игре делать. Я одним из первых зашел, и что? Ни интерфейса нормального, ни квестов[2] людских, ни хрена. Галиматья полная. Походить там, конечно, можно. Все как в реале, натурально. Но играть? Я на компе погамаю[3] лучше.

- Достал ты жаловаться, Артем. Интерфейс “Зеркал Арона” - враг манчкина[4], а не нормального игрока. Не порть настроение человеку. Он, может, ждет не дождется, когда мы свалим, чтобы начать погружение.

- Дим, ты чем слушал? У него ключа еще нет. Куда он зайдет? Какое, нафиг, погружение?

- Ага, через пару дней зайдет, разочаруется, и сдавать капсулу будет.

- Не прокатит, твой план, бизнесмен доморощенный. Кто раз попробует, больше туда не зайдет.

- Ага, один попробует, второй, третий, десятый, двадцатый, а там и кредит отобьется. С мира по нитке - парню рубаха. Может, еще и заработает. Будет на хлеб с маслом не колбаску и сыр класть, а икорку сыпать.

Перепалку остановил бригадир:

- Ладно, ребята. Пора и честь знать.

Техники поблагодарили Марка, быстро собрались, и, что удивительно, не оставили после себя мусора.

«Двадцать минут на приготовление бутербродов, вместо получаса уборки. Удачно вышло. А то, что сдавать в аренду капсулу не получится, я и сам знаю. Было бы куда проще, если бы существовало место, где можно влезть в эту игрушку, не покупая установку. Год назад такие заведения еще были, но нерегулярный спрос их уничтожил. Не вышло у них собрать с мира по нитке, остались парни без рубахи.»

Марк посмотрел на часы. До встречи с продавцом оставалось четыре часа. «На дорогу уйдет часа два- два с половиной. Выйти лучше чуть раньше, но до этого я успею привести в порядок доспех современного рыцаря.»

В пути не случилось никаких задержек, поэтому к месту встречи Марк прибыл почти на час раньше. Вначале он надеялся, что продавец появится до назначенного времени, но этого не случилось. Каждая бездарно потраченная минута, заставляла Марка почти страдать.

Когда появился человек в красной шапке, Марк не заметил. «Из кустов он вылез, что ли?» Марк, следуя полученной инструкции, тут же встал ногами на скамейку.

- Эй, ты че топчешь скамейку? Ты ее красил? - обратился к Марку мужчина. - Что молчишь? Пойдем, поговорим.

Марк устало вздохнул. «Какие же глупости возникают порой в головах людей. Если уж играетесь в шпионов, то придумали бы что-нибудь получше.»

- Сюда, - громко шептал продавец - тут темнее. Давай, чтоб никто не видел.

Когда они отошли от аллеи сквера, в которой назначили встречу, продавец достал электронный ключ.

- Вот! - он протянул Марку небольшую коробочку. Внутри обнаружилось нечто один в один напоминающее ключ. Марк отдал деньги в бумажном пакете, взятом в фастфуде - еще одно из требований инструкции. Незнакомец тут же достал карманный фонарик, и принялся пересчитывать деньги. «Сначала идет в темное место, а потом светит фонарем… Он что идиот?»

- Отлично. И это… ключик самодельный, так что могут быть проблемы. Нормально-то не протестируешь. Имей в виду. Будут вопросы или жалобы, ты знаешь, где меня искать.

Лишь через четверть часа, Марк вспомнил старое, как мир правило: если ты видишь перед собой редкого дурака, то, скорее всего, сам и будешь одурачен. Марк занервничал. «Это же нелегальная сделка. Что мешало ему подсунуть мне бесполезную безделушку? Не пойду же я в полицию жаловаться. Безопасное мошенничество…» Усилием воли удалось успокоиться. «Что сделано, то сделано. В худшем случае, я не смогу войти в эту игрушку до получения оригинального ключа, впустую потрачу все свои сбережения для погашения кредита за установку. Это будет п… - глубокий вдох - плохо. Единственный плюс - за вторую установку уже уплачено.»

В крохотное жилье Марк вошел с нетерпением. Первым делом включил установку и вставил ключ. Прошли долгие три минуты, прежде чем на дисплее высветилась надпись.

«Ключ прошел проверку подлинности. **Внимание! Настройка ключа не проведена.** Чтобы привязать ключ к новому пользователю, займите место в капсуле.»

Марк последовал инструкции. Крышка автоматически закрылась. После нескольких минут ожидания темноту разогнало мигание светодиодов. Крышка откинулась. На дисплее с внешней стороны появилось новое сообщение.

«Настройка ключа завершена. **Внимание! Никто, кроме выбранного пользователя, не сможет использовать данный**

ключ для запуска установки симуляции реальности. Приятной игры!»

Только теперь Марк немного расслабился. Переоделся, проверил запланированные дела. «Ничего срочного нет. Осталось только едой запастись.»

Остаток этого дня Марк потратил на готовку, чтобы меньше отвлекаться на потребности тела в ближайшие несколько дней.

С утра пробежка. Больший, чем обычно комплекс физических упражнений, чтобы компенсировать длительную неподвижность. Плотный завтрак. Марк намеревался получить столько вирт-часов, сколько можно, потому отключил ограничение на время работы установки. Аккуратно лег внутрь, опустил крышку. Мягкий свет диодов разгонял темноту. По телу пробежала легкая дрожь, сердце забилось быстрее. «Что меня там ждет? Как это будет?» Через мгновение установка с гудящей вентиляцией и раздражающей подсветкой пропала.

Каменные стены справа и слева. Сзади тупик. Несколько шагов вперед и Марк вышел на неширокую улицу. Слева, метров через двадцать, перекресток.

- По-бе-ре-гиииись! - раздалось сверху. Марк резво отскочил в сторону. На то место, где он только что стоял, приземлился парень лет девятнадцати. Сгруппировавшись, он оттолкнулся и взмыл над домом впереди. Что-то внутри Марка дернулось и затрепетало, его глаза жадно следили за траекторией нереального прыжка игрока.

- Не уйдешь! - позади хрустнула черепица, один из осколков скользнул по плечу Марка. В небеса отправлялся еще один человек - точная копия первого.

«Близнецы, наверное.»

Когда их траектории пересеклись, они начали с бешеной скоростью обмениваться ударами, блокировать и уклоняться. Прямо в воздухе. Так продолжалось, пока игроки не опустились к домам. Синхронное приземление, и новый взлет, чтобы продолжить невероятную битву. Близнецы кричали что-то оскорбительное друг другу, но было совершенно ясно, что они счастливы. После следующего приземления где-то вдалеке, новых прыжков не последовало.

«И эту игру в сети называют провальной? - Марк поймал себя на том, что улыбается. Ни на одном из форумов не было записей о подобном. - Возможно, это будет не так скучно и бесполезно, как я думал.»

Марк подошел к перекрестку. Людей было не так уж много. Все, за редким исключением, в тусклых одеждах, отличных лишь оттенком. Одежда Марка имела болотно-зеленый цвет. На ощупь

материя была слегка шершавой, но неприятных ощущений телу не доставляла. У пыльно-серых сандалий оказалась слишком тонкая подошва - Марк чувствовал любой камень на дороге, любая ее неровность неприятно давила на стопу.

Кто из прохожих был игроком, а кто искусственной личностью, Марк так и не смог понять. Вокруг технологий, используемых в игре, ходило много сплетен и слухов. Если бы подобные инструменты и технологии были доступны не в одной единственной игре, а в различных областях жизни, мир бы значительно изменился. С момента заявления об игре появилось огромное количество статей на эту тематику. Эта функция нашла бы применение тут и там, а вот эта - здесь. Но создатели игры разводили руками на все причитания. По их словам, они сами не до конца понимают, что же такое сотворили. Игра возникла, как попытка собирать денежные средства на исследования симулятора реальности от широкой аудитории геймеров, а впоследствии выяснилось, что создавать новый мир слишком сложно и чрезмерно затратно. Достаточно сомнительные аргументы.

Горячие головы утверждали, что ничего на самом деле не изобреталось, и умникам просто попалась какая-то инопланетная фиговина, которая и оказалась игрой. Потому они ничего и не могут продублировать или как-то соединить с существующими технологиями. Злые языки напротив, утверждали, что все они могут, только не хотят. Все это часть мирового заговора, и всякий кто зайдет в фальшивую реальность будет зомбирован. Ему прямо в мозг введут программу, и внушат вечную покорность правительству, а то и вовсе полностью изменят личность, переписав воспоминания. Самые отчаянные распространяли революционные настроения, но таких быстро успокоили объяснением некоторых статей уголовного кодекса.

- Эй, Антон! - по улице бежала девушка, размахивая руками, - Я тебя на площади ждала! Это так сложно? Просто прийти, чтобы я не волновалась?

- Фиг знает, где твоя площадь, - начал оправдываться парень. - Я вообще в конюшне какой-то появился. Пока выбирался, чуть в штаны не наделал. Не знаю, какие лошади в реале, но тут они реально стремные! Там один бешенный жеребец меня чуть не убил нафиг. Копыто возле уха просвистело!

Марк с интересом прислушивался к их диалогу.

- Ну да, место первого появления в игре - чистый рандом[5]. Надо было дать себя убить, сразу бы на площади оказался. Если точку воскрешения не привязываешь, тебя выкидывает на центральную площадь ближайшего из городов, в которых ты уже

был.

- Да-да, я форум гильдии вместе с тобой читал, только… ты здесь уже умирала?

- Нет.

- Вот и нехрен советовать! - взорвался парень, - Здесь все как в реале! Не знаю как тебе, а мне страшно! У меня после той конюшни до сих пор пальцы дрожат. Я, конечно, слышал про психов, которые сокращают дорогу с помощью суицида, но больше в это не верю. Одно дело смотреть на перса[6] через монитор или через очки играть от первого лица, но это… это… Это какая-то параллельная вселенная, и мне плевать, если ты считаешь меня чокнутым.

Девушка на его слова рассмеялась, потом обняла и громко чмокнула.

- Я тебя обожаю! Ты еще про путешествие души начни рассуждать, потом в религию ударишься, пойдешь поклоны перед иконами отбивать, - продолжала она сквозь смех. Парень слегка расслабился и приобнял подружку. Дальше они разговаривали тише, но главное для себя Марк выделил.

«Центральная площадь, значит. В играх это всегда особое место.»

Он пошел за парочкой. На месте обнаружилось немало народа.

«Здесь, наверное, большинство жителей города собралось.» Парень и девушка, за которыми следовал Марк, зашла в одно из зданий. Возле него стояли четверо человек. У одного в руках был здоровенный меч, у второго - корявая палка с примотанным камнем, у третьего - что-то вроде книги и сумка с травой. Четвертый походил на свернутый ком из кучи кусков ткани. Не было видно ни рук, ни ног, на голове огромный капюшон, под которым виднелся лишь кончик подбородка с белесой щетиной.

«Интересно, кто это?»

Марк пошел в их сторону, как вдруг прямо перед ними появился игрок. Одежда невыразительного цвета, темные, слегка вьющиеся волосы. Он с восторгом осматривался вокруг.

«Такой же новичок, как я.»

- Приветствую тебя, скиталец между мирами! - раздался глубокий голос того, что был замотан в материю, - Сегодня начнется твой путь, полный приключений! Здесь каждому найдется дело по душе. Скажи мне, каково твое призвание? - после этих слов, трое других вышли вперед.

- Я - маг! - от восторга голос новичка немного дрожал. Перед ним остался тип с палкой, двое других вернулись на свои места.

- Путь мага сложен и опасен. Укрощать силу стихий,

подчинять могущественные силы могут лишь сильные духом! - вещал парень с палкой. - Докажи, что ты достоин. Прочитай заклинание и укроти силу огня! - перед новичком в воздухе появился прямоугольник с какими-то надписями.

- Да! Конечно! Я стану сильнейшим магом в “Зеркалах Арона”! - новичок кричал с воодушевлением, но выглядело это по-идиотски. Он вытянул руку вперед, - Сила огня, рожденная солнцем, подчинись моей воле, соберись в одну точку! Огненный шаааааааааар!

От потока воды, который обрушился на него сверху, новичок чуть не свалился. Мокрый, обескураженный, он растерянно смотрел на чудака с палкой.

- В этот раз тебя постигла неудача, но в следующий, у тебя… хмфр… непременно… получитсяаа-ха-ха-ха-ха! - он громко смеялся, глядя на мокрого новичка. Остальные из четверки тоже схватились за животы. Замотанный в тряпки тип и вовсе упал.

- Нет, вы гляньте на его лицо, - на балконе прямо над новичком стояли несколько людей с деревянной бочкой, с края которой срывались крупные капли воды.

«Разыграли. Эти четверо - игроки. Все-таки, здесь нет классов в их привычном понимании.»

- Ты… - от возмущения новичок задохнулся.

- Я - маг, а ты гайды[7] читать учись, - тип с посохом улыбался, а несостоявшийся дебютант, которого выставили на посмешище, молча развернулся и ушел. На лице его Марк увидел обиду, а в глазах ненависть.

- Эй, дружище, - Марка хлопнули по спине. Это оказался один из продавцов. - Есть для тебя задание. Вы, пришлые, охотно беретесь за работу, чтобы набраться опыта и мне это по душе. Я хочу, чтобы ты…

- Спасибо, обойдусь, - на худощавом, потемневшем от солнца лице торговца мелькнула досада. Марк поспешил отойти. Шутка над новичком произвела на него неизгладимое впечатление. Оказаться в подобной ситуации совсем не хотелось.

Ничего особенного в центральной площади не было - обычное пространство пятидесяти метров в диаметре, без фонтанов, памятников и прочих украшений. По окружности расположились дома с торговыми пристройками. На товары в них Марк и любовался. Продавали одежду, оружие, пищу, посуду, инструменты, предметы непонятного назначения и странные ингредиенты. Денег не было, и продавцы это как-то чувствовали. На Марка никто из них не обращал внимания, ничего не предлагал, ничего не спрашивал. Его это устраивало.

- Ого! Какие люди! Прям судьба - только что тебя

вспоминали, - сто восемьдесят пять сантиметров роста, широкие плечи, прямой нос, широкий подбородок, добрый нрав и обширные знания в области экономики и финансов. Сын главы отдела аналитики. Главный кандидат на должность руководителя нового финансового отдела “Cassiopeia corp.”. Главный конкурент Марка - Михаил Братов собственной персоной.

- Привет, Миш, – поздоровался Марк со знакомым. С ним были три девушки и парень. Они были одеты в кожаную броню, покрытую металлическими пластинами. - Слышал, ты давно играешь?

- Больше года. А сам когда начал?

- Минут сорок назад.

- Ага. И как тебе “Зеркала Арона”? - официальное название игры не использовал никто, кроме заядлых виртгеймеров. Конкурентов у нее нет, поэтому большинство называет ее просто - Игра, вирт, симуреальность. Михаил Берчев, без сомнения, был ярым фанатом игры. Достаточно было взглянуть в его глаза, наполненные таким возбуждением, какого он никогда не демонстрировал при встречах в реальности. Потому Марк поостерегся говорить ему, что не ожидал от этой игры чего-то серьезного, и лишь пожал плечами.

- Понимаю, за сорок минут ничего особо и не увидишь, но это классное место. Еще убедишься, и…

- Кхм. Простите, что влезаю, но нам Миша только что рассказывал, что на Землю скорее упадет гигантский метеорит и уничтожит все живое, чем Марк Соловей по доброй воле зайдет в игру, – присоединилась к разговору одна из девушек. Светлые волосы, стройная фигура, большие глаза и легкий румянец. Марку такие нравились.

- Зайти в игру меня вынудили обстоятельства. Так что не волнуйтесь, Земля вне опасности.

Компания рассмеялась. Михаил возвышался над всеми, сверкая улыбкой.

- Юля, Олег, Евгения, Ольга, - провел он вокруг ладонью.

«Харизма, ум, родственник в нужном месте. Похоже, Миша, ты скоро станешь моим боссом.»

Братов, будто увидел мысли Марка:

- Кстати. У нас новый отдел открывают, особое требование - опыт нахождения в симуреальности. Решение принято всего неделю назад, а Марк уже в Игре. Ключ с капсулой заранее подготовил, хоть и не хотел заходить, я прав? Ты как-то это предвидел? - На вопросительный, с хитринкой, взгляд Михаила Марк снова пожал плечами. Братов был ему симпатичен, и врать не хотелось, но и правду сказать нельзя. - Я в “Кассиопею” с

отцом еще со школы хожу, перенимаю опыт. А Марк всего два года, и хоть числится стажером, но работу выполняет больше, и лучше, некоторых штатных сотрудников. Создание нового отдела намечено на осень следующего года, мы как раз выпустимся из универов. И, все идет к тому, что буду я к этому товарищу с докладами бегать. В общем, Оль, ты присмотрись. Он далеко пойдет, даже отец так говорит, а он у меня… ух! - покрасневшая девушка, пихнула Братова под ребра.

- Скорее, это я к тебе буду бегать. Должности в новом отделе будут раздаваться в зависимости от того, как много времени провел в симуреальности. Даже, если ты перестанешь заходить в игру с сегодняшнего дня, у меня ко времени икс все равно меньше вирт-часов будет.

- При чем тут это? - сделал удивленное лицо Михаил. - Оценивать будут не по времени, а по уровню, которого достигнешь к моменту создания отдела. У меня, конечно, приличная фора, но есть и те, кто быстрее прокачивается.

- То есть просто отдохнуть не выйдет? - Братов на этот вопрос лишь рассмеялся. - И какой у тебя уровень?

- Восьмой!

- Всего-то? - Марк не понимал, откуда столько гордости в голосе собеседника.

- Что значит всего-то? Во всей игре за два года никто не перевалил за тридцатый, а половина даже до пятого не дотянула!

- Ага, игрушка реально хардкорная, - Олег сиял самодовольством. - У меня, кстати, седьмой! У остальных шестой. Мы не входим в бездарную половину.

- Олег! Что за выражения? - Евгения основательно села парню на уши, тот отбрехивался, но улыбка его потихоньку таяла.

- И чем вы тут, в игре, занимаетесь?

- Да, как обычно. Пытаемся профу получить, мотаемся по поручениям, мобов[8] бьем. Сейчас, кстати… Блин, мы так опоздаем! Народ, двинули! Рейд нас ждать не будет! Извини, Марк, бежать надо. Еще увидимся! - прокричал Братов, переходя на бег.

- До свидания! - помахала рукой Оля.

От ее улыбки у Марка посветлело на душе. Он помахал в ответ.

«Значит, нужно набить уровень побольше. Эх, Братов, светлая ты душа! Если возглавлю отдел, я о тебе не забуду, и плевать, что Берчев с Братовым-старшим воюет. Чем выше ты хочешь взобраться, тем большим нужно пожертвовать. К счастью, глава отдела - не та высота, на которой друзей сталкивают с обрыва. Как же я рад, что все еще могу себе позволить не быть конченым

подонком.»

Ноги несли Марка к известному месту.

«Что-то я размечтался. Эту должность сначала нужно получить. Надеюсь, тот тип - неигровой персонаж, а не еще один шутник.»

- Что вы говорили насчет задания?

Худощавый загорелый торговец с непонятным товаром на прилавке расплылся в счастливой улыбке.

- Ха! А я говорил, что он вернется! - от избытка чувств он хлопнул толстого бритоголового соседа по плечу, - Итак, ты готов помочь мне?

Перед Марком появилось прямоугольное окошко с надписью:

*Торговец Астар просит вашей помощи. В случае согласия, вы начнете цепочку заданий **«Три должника»**. За провал задания, или отказ, после начала выполнения, торговец Астар навсегда вас возненавидит. За успешное выполнение вы получите:*

- 30 серебряных монет.

Особое условие:

Если справитесь до двух часов дня, получите дополнительную награду.

Принять ***Отказаться***

Марк увидел часы на стене, позади Астара. Стрелки показывали без семи минут десять. «Три должника - очевидно, задание состоит из трех частей. Три часа на выполнение, еще один в запасе. Значит…»

Марк поднял руку, и коснулся пальцем нематериальной кнопки.

«Принять»

[1] УСР – Установки Симуляции Реальности

[2] Квест – (*от англ. quest*) в контексте компьютерных ролевых игр означает задание, за выполнение которых игрок получает определенную награду (очки опыта, репутации, оружие, амуницию, предметы и т.п.).

[3] Т.е. - поиграю

[4] Манчкин – игрок, у которого стремление к получению превосходства над коллегами и соперниками по игре достигает паталогических значений. Выражается в виде собирательства всевозможных бонусов, богатств, запредельного усиления персонажа любой ценой.

[5] От *random* – случай.

[6] Перс. – сокращение от *персонаж*.

[7] Гайд – (от англ. *guide*) буквально – руководство. Инструкция развитию персонажа или его навыков, профессий в игре.

[8] Моб – сокращение от мобильный объект, но применяется в подавляющем большинстве случаев, как общее название игровых монстров.

Глава 1 Три должника

- Первый должник, с которым тебе нужно разобраться - картограф Кинорд. Он задолжал мне немалую сумму за ингредиенты для своих чернил. Живет на улице Искусств.

- Где именно это находится? Я города не знаю.

- Вот, - Астар разровнял пыль на дороге и начал выводить пальцем линии. - Мы здесь. Пройдешь по улице Закона, затем между зданиями прачечной и булочной найдешь проход. По нему выйдешь на улицу Тружеников. Повернешь направо, на перекрестке свернешь налево. У Кинорда самая красивая вывеска в городе. Что на ней изображено пояснять не нужно?

- Нет.

- Вот и хорошо. Иногда перед его дверьми настоящая очередь выстраивается, так что запасись терпением.

- Очередь за картами? Почем продает?

- Тебе не по карману, - усмехнулся Астар - и очередь не за картами, а за портретами. Кинорд - отличный художник. Картография - его страсть. К сожалению, она забирает слишком много денег, а отдачи почти не приносит. Картинами он зарабатывает на жизнь и материалы для новых карт.

Солнце начало напекать затылок. Марк провел рукой по лбу. «Пота нет. Симуреальность не совершенна, и потому так привлекательна.» От мысли о предстоящем задании накатило чувство дежавю. Больничное фойе, жара, очередь.

- Надеюсь, обеденного перерыва у Кинорда нет?

- Какой перерыв? Ему еду благодарные клиентки передают. Все хотят подмазаться к нашему гению.

- И записки с благодарностями пишут?

- А как же.

- Тогда и вы напишите записку. Соберите еды какой-нибудь. Если прикинусь посланцем, меня пропустят без очереди, правильно?

Брови Астара поднялись. Он внимательно посмотрел на Марка, пожевал губу и ушел в дом.

- Пацан, ты меня пугаешь, - толстый торговец за соседним прилавком задумчиво чесал обвисшую щеку.

Через несколько минут, Марк получил корзинку с фруктами, в центре торчала, сложенная пополам записка. Взглянул напоследок на линии, выведенные в пыли, повторил про себя инструкции, и отправился выполнять первое задание.

Нужный дом нашелся быстро. По обеим сторонам улицы на стульях и скамьях расположились женщины в роскошных платьях. Это было похоже на кастинг массовки для бальной сцены высокобюджетного фильма. Контраст с общей серостью одежд был так силен, что пораженный Марк невольно замедлили шаг. Довольные дамы хихикали, сверкая глазами.

«Не забывай зачем пришел.»

Марк толкнул дверь, на встречу ему шел другой игрок.

- Квест на доставку? - Марк кивнул. - Он наверху. Только лучше сделай все побыстрее, а то дамочка сильно нервничает. Покусает еще.

- Спасибо, учту.

Лестница на второй этаж была покрыта хаотичными узорами. Марк сел на корточки, чтобы рассмотреть получше.

“Карта?”

Он огляделся. Кувшин на столе, сам стол, стены, перила лестницы - все было покрыто линиями. Удивительным образом, все эти контурные карты не вызывали раздражения своим нагромождением.

«Если однажды понадобиться узнать, где находится нужное место, принесу Кинорду угощение.»

Поднимаясь по лестнице, Марк старался запомнить как можно больше из раскиданных по всем сторонам схем. На втором этаже карта была лишь одна. Огромный кусок кожи занимал всю стену. Закрашено было пятно сантиметров сорока в диаметре. В центре - город, вокруг - дороги и леса. Это была не схема. Больше походило на фрагмент картины. И этот фрагмент дышал жизнью. Нечему удивляться в век интерактивных карт и высококачественных мониторов, но Марк испытывал восхищение, глядя на эту работу. Прикоснулся рукой, листья нарисованных деревьев щекотали ладонь. Носа коснулся запах сырости и прелых трав осеннего леса. Дотронулся до чистого участка полотна - ничего, просто гладкая поверхность.

- Почувствовал? - Марк так увлекся, что не обратил внимания на хозяина дома и его модель.

- Да. Прошу прощения.

- Ничего. - художник-картограф улыбался. Сапфирового цвета глаза, с россыпью серебряных искорок вокруг вертикального зрачка, смотрели без осуждения. «Значит, в этой игре не только люди есть?» - Поставь корзину на стол.

- У меня еще записка.

- Надеюсь, ты не хочешь, чтобы Кинорд все бросил, чтобы написать тебе ответ?

«Она и правда не в духе.»

- Писать ничего не нужно, - женщину эти слова не успокоили.

Кинорд пробежал глазами по строчкам мелких символов, и покачал головой. Бело-желтая грива пошла волнами. «Почему все художники отпускают длинные волосы? Они разве не пачкаются в краске?»

Картограф отошел к шкафу, а заказчица недовольно запыхтела. Передавая вытянутый кошель Марку, он тихо добавил:

- Мне бы не хотелось однажды остаться без обеда.

В воздухе возник прямоугольник в фиолетовой рамке.

*Вы получили задание **“Скромность афериста”**.*

Кинорд просит вас сохранить в тайне уловку, которая позволила вам попасть к нему по личному делу вне очереди.

Награда: Повышение репутации у персонажа Кинорд на 30 единицы.

Штраф за провал: Метка “Клятвопреступник”

Особое условие: В случае отказа, ваша репутация в городе Намайр уменьшится на 100 единиц.

Принять ***Отказаться***

«Значит, есть репутация для персонажа, и отдельно для города. Похоже, изменять ее могут не все, иначе бы Астар этим воспользовался. Он выглядит ушлым типом, который использует любые средства для достижения своих целей. И еще существуют некие метки… Ни о чем из этого в сети не пишут. Выходит информация достаточно важная, чтобы не говорить об этом нигде, кроме закрытых разделов на форумах гильдий. Информация - самый дорогой товар. Нужно держать глаза открытыми.»

В задумчивости, Марк мазнул взглядом по кнопке ***“Принять”***, и она активировалась.

«Тыкать пальцем в кнопку не обязательно… Или это только в случае окошек с фиолетовой рамкой? Интересно.»

- Спасибо. Признаться честно, я ничего сам не готовлю, слишком привык к тому, что меня балуют, - так же тихо сказал Кинорд, возвращаясь к холсту, кистям и палитре.

Стол забитый едой, не оставлял сомнений в правдивости картографа. Марк снова посмотрел на фрагмент живой карты.

«Одна из важных частей любой ролевой игры - профессия. Научиться чему-то вроде этого было бы чудесно.» В голове всплыли слова Братова-младшего: «*…Да, как обычно. Пытаемся профу получить, мотаемся по поручениям, мобов бьем…*»

«Он здесь больше года и до сих пор не получил профессию. Если спросить об этом Кинорда, что он ответит? И, главное, как

отреагирует?» Марк пошел к лестнице. «Риск слишком высок.»

- До свидания. - Кинорд кивнул, а его клиентка гневно сжала губы.

Когда Марк вернулся к Астару, часы в его лавке показывали тридцать пять минут одиннадцатого.

- Шустро ты. Теперь к следующему…

- Одну минуту. Кинорд, просил не рассказывать никому о том, как я к нему пробрался.

- Эм… спасибо, что предупредил. - Астар как-то нервно улыбнулся, и посмотрел на соседа. Тот поднял бровь и хмыкнул:

- А ты чего ожидал? Я-то болтать не стану, а тебе лучше следить за языком.

- Ага, учту. Кхм… на чем мы там закончили? - Астар заметно нервничал. «Неужели он уже разболтал об этом?» - Точно, второй должник. На улице Тружеников есть огромный котел. Там внутри харчевня, но тебе нужно чуть дальше. По другой стороне улицы в третьем доме от «Большого Котла» живет Вастис. Он резчик по камню, и обещал мне кое-что сделать.

- Что именно?

- Тебя это не касается. Заберешь изделие, принесешь мне. Все, иди. Время на месте не стоит, и ты не стой.

Марк почувствовал себя оскорбленным. Он всегда старался использовать время максимально эффективно. Старался просчитать все варианты, чтобы в случае непредвиденной ситуации адекватно среагировать. Однако, Астар лишь отмахнулся от его аргументов. Глупые люди всегда раздражали Марка, поэтому к дому резчика он подошел не в лучшем расположении духа.

На стук из дверей вышел невысокий мужичок с черными свалявшимися волосами и такой же бородой. Сощуренные глаза с подпухшими веками смотрели настороженно.

- Тебе чего?

- Я по поручению Астара.

- Аааа… так ты к мастеру Вастису? - Марк кивнул. - Так его сейчас нет, он на арену ушел. Сегодня, вроде, хорошие бои должны быть. Позже заходи.

- Позже нельзя, где находится эта арена? Объясните, или, может, карту нарисуете?

- Ну, это сложно будет… А что, сильно надо?

- Да, времени не так уж много. Поэтому нужно очень сильно.

- Угу, подожди я сейчас. Мне тоже кое-куда сходить надо. Сейчас-сейчас! - донеслось из-за двери.

Через пару минут мужичок вышел с небольшим свертком.

- Туда, - махнул он рукой. Когда проходили мимо “Большого

Котла", шумно вдохнул носом. Порыскал рукой в огромном кармане затасканного и порванного в нескольких местах халата, вытащил две медные монетки. Полюбовался на тусклые солнечные блики, и резво пошел дальше, будто пытаясь сбежать от соблазна и голода.

«Значит, здесь есть нищие. Возможно, он не только на Вастиса работает, но и где-нибудь на центральной площади милостыню просит. Развернет эти тряпки, усядется на них и причитает о горькой судьбе? И не получится ли его как-нибудь использовать? Кто знает, какой информацией он владеет. К тому же, можно не боятся потери репутации.»

- Все. Тебе дальше еще два переулка, там повернешь, ну… спросишь, тебе объяснят. А мне тут сворачивать.

- Спасибо.

Нищий ничего не ответил. Марк пошел дальше.

- Эй, Вастис! - Марк резко развернулся на голос. - Ты когда уже себя в порядок приведешь? На тебя же смотреть страшно. Заходи, скидку сделаю! - мужчина под вывеской в виде скрещенных ножниц и гребня со смехом кричал вслед тому, кого Марк принял за нищего. Он обернулся, зло посмотрел Марка. А через секунду рванул с места, как уличная собака, получившая хороший пинок.

«Вот же гад!»

Марк рванул следом. Вастис свернул в проход между двумя домами, Марк ринулся следом, но обнаружил лишь пустой тупик. Добежал до конца, и лишь тогда заметил справа узкую щель, с другой стороны которого мелькнул разодранный халат.

«Если он часто устраивает такие забеги, то не удивительно, что его одежда в таком состоянии.» Марк побежал обратно, нечего и пытаться втиснуться в ту каменную кишку. Вастис удирал зигзагами, резко сворачивал на перекрестках. Один раз даже умудрился развернуться на сто восемьдесят градусов и проскочить почти вплотную к своему преследователю. Марк, в попытке повторить этот трюк, скользнул по мощеной дороге, ушиб колено, и нырнул в пыль, как воробей перед дождем.

«Как он это делает? - Марк гнался за Вастисом по прямой, но не мог догнать. - Откуда такая скорость?» А потом его осенило: «Как я мог забыть, что это игра? Все чувства твердят, что это реальность. Но что делать? Так я его не догоню… и провалю задание. Что делать? Что делать? Что делать?!!!»

В глаза попал солнечный зайчик, затем еще один. Впереди Марк заметил фигуру воина в начищенных до блеска доспехах. «Стражник? Игрок?». Мысли неслись бешенным галопом, а легкие уже с хрипом выжимали из себя воздух:

- Держите вора! Хват… Хватайте ег… его! - воздуха не хватало, Марк снова упал. К счастью, Вастиса задержал тот самый воин в сверкающих доспехах.

- Нет! Это мое, я ничего не крал! - Марк уже был в двух шагах. - Готов подтвердить все перед зеркалом истины!

- Ну, что скажешь? Что у тебя украли?

- Не у меня. Он принял заказ, заранее взял оплату, а теперь отказывается отдавать товар. Я должен его забрать, и отнести заказчику.

- Что за товар?

По спине Марка пробежал холод. Он не знал. Астар не сказал. Следуя логике, сверток в руках Вастиса и было то самое “изделие”. Вряд ли, у такого шаромыги есть что-то еще ценное. Однако стоит ему сказать, что “это” находиться дома, а потом дать какую-то ерунду, и Марк ничего не сможет доказать. В таком случае, нужно сразу посылать за Астаром, но согласится ли на это стражник?

- Не отдам! - закричал Вастис, прижимая сверток. - Я верну деньги, и за материалы рассчитаюсь. Сегодня все отдам!

- То есть, ты взял не только плату, но и сырье?

- Я… - Вастис прикусил язык.

- Продолжай, ну? Хорошо, пусть судья решает, - стражник указал на здание со статуей Фемиды над входом. - Расцениваться это будет, как воровство, а там наказание зависит от суммы. Если небольшая, отделаешься парой-другой плетей. Ну, а если значительная, тоже ничего страшного. Все три палача на месте, так что скучать тебе не придется.

Бледный Вастис открывал рот, пытаясь что-то сказать, но получался лишь тихий скулеж. Дрожащими руками, он протянул стражнику сверток.

- Что тут у нас?

«Астар не хотел, чтобы я это видел. Здесь есть противозаконные вещи? Вроде бы, теневые гильдии - одна из типовых составляющих подобных игр? А если…»

Марк шагнул к стражнику, но тот одним быстрым движением размотал тряпицу. Внутри оказалось несколько черных роз. На бархатистых лепестках блестели капли воды, листочки на стволе тихо шуршали, когда стражник поворачивал цветы, чтобы получше рассмотреть.

- Я не понял. Это все действительно из камня? - он надавил пальцем на стебель, тот немного согнулся. - Это как?

- Я – мастер, - припечатал Вастис.

- Могу понять, почему ты не захотел отдавать такую красоту, но что сам скажешь?

- Я должен Астару, но за эти цветы мне предложили кусок зольника.

- Чего?

- Волшебный камень. Очень прочный, почти не обрабатывается. Я бы из него такое сделал! А с Астаром рассчитался позже. Сделал бы ему такие цветы еще раз. Там конечно много составляющих: черный оникс, зеленый агат, обсидиан, биотит, и еще целая куча, но я бы сделал. Но нет, ему срочно нужно! Вот, зачем они ему? Сам же их на мой кусок зольника и обменяет.

- Его право, - Марк забрал цветы у стражника, аккуратно обмотал тряпицей. - Если хочешь что-то решить пошли со мной. Попроси Астара, может он согласится.

- Этот торгаш? Ха! Насмешил.

Вастис с обреченным видом уселся на скамью неподалеку. Марк сел рядом. «Хочется ему помочь. Трудно поверить, что это не живое существо, а искусственная личность. Чем же такое можно создать?»

Неподалеку переговаривались игроки:

- Смотри, ведут.

Марк сразу увидел стражников, которые вели игрока с наглой усмешкой к одному из наклонных столбов на каменном пьедестале у края площади. Остановились за пару шагов.

«Наверное, к этому столбу его прицепят после наказания.»

Цепь, сковавшую руки преступника, подцепили крюком, и подняли вверх, при помощи системы блоков. Она была достаточно свободна, чтобы игрок твердо стоял на ногах.

- Что он натворил?

- Сразу как появился, схватил меч с прилавка, и начал резать всех подряд. И это на площади Правосудия, во дурак!

- Из местных кого-нибудь задел?

- Да, одного убил, кажется.

- Ну, всё-ооо - зевнул, влезая в разговор, третий. - Больше мы его в игре не увидим.

- С чего ты взял?

- Ты не знаешь? - удивился первый. - В “Зеркалах Арона” штрафуют за все преступления, кроме убийства. За каждого убитого игрока понижается болевой порог. Ухайдакал одного, получи сто десять процентов боли. Двоих - сто двадцать, и так дальше. За неписей[1] уровень болевых ощущений повышается сразу в десять раз. Причем, в таких вот случаях этот множитель всегда ставится последним. Если, к примеру, он порешил двух игроков, то приплюсуй двадцать процентов, а потом умножь на десять.

- Получается… боль усиливается в двенадцать раз? И, что теперь?

- Не знаю, я только слухи слышал.

- Плетей получит, - снова заговорил третий. - Скольких убил, столько и ударов.

- И что помешает ему зайти в игру позже? Никому ведь доступ не блокируют, правильно? Подумаешь, непися завалил. Они конечно, как настоящие, но их же всегда можно наклепать еще, так?

- А хрен его знает, - сплюнул просветитель - если так наказывают, значит хотят защитить свое имущество. Кто-то в правительстве предлагал, чтобы заключенных здесь наказывали за преступления. Завел в игру, повысил уровень боли, и хлестай пока не раскается. Повреждений телу никаких, а наказание суровое. Компромисс гуманизма и прагматичности.

- Так тут где-то зеков держат?

- Неа, предложение не прокатило. Это только слухи, но… в первое время, говорят, было много пекашеров[2], некоторые решили отыграть роль маньяков или типа того. Был среди них один - супер-пупер-друпер убийца. Валил всех направо и налево, мастер плаща и кинжала. Когда его вывели к столбу, палач воткнул в него иголку. Уколол и все. Говорят, бедняга орал так, что даже игроки, которых он ганкал[3], попытались его спасти. А потом, вместо плетей, ему прописали оздоровительное прогревание.

- Что?

- На костер вывели. И оставили на весь день, только дровишки подкидывали. Говорят, тот игрок в реале ни на иголки, ни на огонь потом смотреть не мог. Замирал от ужаса или убегал. Психологическая травма, все дела…

- Да, ну. Целый день на костре - это нереально, он бы умер быстрей.

- А, это и не реальность! Это вирт. И здесь нет угарного газа, от которого можно задохнуться, а здоровье во время таких вот наказаний не уменьшается ни на капелюшечку. И от болевого шока сознание ты не потеряешь, понял?

- Понял, - сдавленно ответил игрок.

- Вот и, прикинь теперь, во что превратится игра, если использовать такие методы для наказания преступников из внешнего мира.

Другие игроки замолчали, но думали, без сомнений, о том же, что и Марк: «Ад. Вечные муки, от которых нельзя спастись не забытьем, ни смертью. Хотя история, скорее всего, сильно утрирована. После такого поднялся бы огромный скандал. Но

дыма без огня не бывает, так что придется действовать с оглядкой на правила.»

- Чего палач ждет? Пока судья приговор объявит?

- Пока народ на площадь сгонят. Смотреть на это никто не любит, но админы по ходу решили, что лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. В назидание, так сказать…

Людей на площади, действительно становилось больше. Небольшими группами, они вливались в толпу зевак. У многих на лицах было непонимание, у некоторых волнительное ожидание. Встречались и хмурые лица.

«Большинство игроков, ищут острых ощущений, возможность почувствовать себя охотником на двуногую дичь, чего они никогда не смогут сделать в реальности. Если этого нет, аудитория значительно уменьшится. Если бы не эта истерия, сколько игроков осталось бы здесь?»

Тем временем плач, похоже, решил, что зрителей собралось достаточно. Он что-то сказал, наклонившись к пленнику, затем начал разматывать плеть. Неспешный замах, резкое движение, свист кожаной полосы, и пронзительный крик преступника.

- Хватит! Прекратите! Я все поняаАААААА… - закончить ему не дал второй удар.

После третьего он уже не мог кричать, только извивался, повиснув на цепи. Один из игроков неподалеку попытался возмущаться, но, сколько бы ни открывал рот, не раздавалось ни звука.

«Сейчас у игроков нет права голоса. Прямо, как при разговоре с Берчевым: нашим мнением никто не интересуется, администрация просто доносит до игроков свое. А что на счет неигровых персонажей?»

Марк посмотрел на Вастиса. Мастер резьбы по камню грыз губы. Широко распахнутые глаза смотрели в землю. Руки вцепились в колени, в попытке унять дрожь в ногах.

«Значит, ему страшно… Возможно, прямо сейчас в его модель поведения вносятся изменения, из-за присутствия при критическом событии. Возможно, направление этих изменений определяется неким генератором случайных чисел, и потом обосновывается теми или иными воспоминаниями, которые заложены в легенду этого персонажа. Возможно, для каждого критические события свои, и определяются событиями их мнимой жизни. Теми, что связаны с сильными переживаниями или получением вреда. Возможно… все работает совершенно иначе. Устройство искусственного интеллекта, применяемого в “Зеркалах Арона” - одна из самых больших тайн. Даже другие страны вынуждены подключаться к существующей игре. Никто не

позволил им получить столь секретную информацию. И, что удивительно, постепенно давление с их стороны пропало. Чем же от них откупились? Хотел бы я знать…»

После седьмого удара, тишина затянулась.

«Уже все?» Марк посмотрел на Вастиса. Он задрожал еще сильнее, втянул голову в плечи и зажмурился. Перевел взгляд на палача. Тот положил плеть в стороне, но взамен взял у стражника другую - более длинную, с маленькими крючками по всему хвосту. Палач отошел вбок, хорошенько размахнулся, и ударил так, что не задел пленника. Плеть захлестнулась на столбе перед измученным игроком, крюки впились в дерево. А потом палач потянул свое орудие обратно. Медленно. Крюки впивались в древесину, вырывали небольшие щепы, оставляли глубокие борозды бледных царапин на потемневшей от времени поверхности.

«Этот деревянный болван не для того, чтобы прицепить преступника, после экзекуции. Он для того, чтобы устрашить убийцу, заставить его представить себя на месте этого чурбана, поселить в его сердце страх перед законом игры.»

Палач размахнулся снова, но пустил плеть над головами зрителей. Затем еще раз, давая рассмотреть ее. «Верно. Это урок не только для него, но и для всех здесь присутствующих» После третьего замаха, страшное орудие обвилось вокруг висящего не цепях игрока. Марк не сразу осознал произошедшее, а когда палач потянул плеть на себя, самообладание его покинуло. Он попытался отвернуться, но не смог. Все тело будто замерло в пространстве. Все что удалось - расфокусировать взгляд, чтобы не видеть, как ползет кошмарная лента. Никаких ран не оставалось, вместо них появлялись красные отметины на теле, едва заметные сквозь излохмаченную одежду игрока. Тем не менее, Марк боялся смотреть на это. Ему казалось, что он тоже принимает участие в пытке несчастного новичка. Кислотой на сердце Марка пролилась жалость.

«Никакие финансовые потери не стоят того, чтобы причинять людям такие муки. Зачем они так поступают? Откуда столько жестокости?»

По шуршанию вокруг, Марк понял, что все кончено. Некоторые игроки громко возмущались тем, что произошло, часть молча ушла с площади Правосудия, но большинство покинуло игру, сразу после окончания казни.

«Значит, на время казни выход оказался заблокирован? А тот игрок? Ну, конечно. Все установки оснащены целой батареей аккумуляторов. И чем дороже капсула, тем на дольше их хватает.» Марку захотелось поскорее избавиться от установки, взятой в

кредит.

- Завершить сеанс игры.

“Вы уверены, что хотите покинуть игру?”

“Подтвердить” ***“Отмена”***

«Это действительно отвратительная игра, но она - ключ к моему успеху. Если каждый раз буду сбегать, многого не добьюсь. Я должен перебороть это. Здесь и сейчас. Если однажды для того, чтобы подняться на ступеньку выше, мне понадобится отправить человека на такую казнь… смогу ли я это сделать?»

В поисках ответа Марк заглянул в свою душу. Потяжелевшую от осознания истины, голову уронил в ладони. От живота к горлу подбирались щупальца омерзения к самому себе. Призрачные руки начали душить Марка, лишая воли, тысячи шепотов яростно его проклинали.

«Люди субъективны и не рациональны. Они ненавидят то, что им не нравится, и ратуют за обратное, вне зависимости от того справедливо это или нет… И виной всему - чувства. Тот, кто не способен задавить их на корню, многого не добьется. Чем выше ты хочешь подняться, тем большим ты должен пожертвовать. И я не стану заниматься самобичеванием из-за такой чуши!»

Марк встал со скамьи. Его сердце безмятежно билось, место казни не вызывало никаких эмоций.

«Чуть не забыл.»

“Отмена”

«Мне еще задание выполнять.» Сверток, из-за которого Марк здесь оказался, был в руках, Вастис куда-то пропал.

«В конце концов, игры существуют с древнейших времен. И вовсе не ради развлечения. Пришло время вспомнить об этом, как и о том, что именно называли играми в Амфитеатре Флавиев.»

С учетом поиска дороги обратно к Астару, задание по возвращению второго долга отняло еще почти два часа, из отведенных четырех.

«Наверное, на такие непредвиденные случаи и отводится дополнительный час в этом задании.»

Торговец унес сверток внутрь, а обратно вынес тот кошель, в котором получил деньги от Кинорда. Только, теперь он был похож на угловатый шар, настолько плотно Астар забил его монетами.

- Ты отлично справился, но это все были цветочки. Последний должник - это я. Ты должен отнести этот кошель хозяйке дома под номером тридцать четыре, что стоит на улице Бунтарей, и главное - уговорить ее прийти ко мне. Ради этого все и затевалось. Справишься?

- Разумеется, - на самом деле Марк был совсем не уверен, что сможет выполнить поручение до двух часов дня, и получить дополнительную награду. «Раз на выполнение самого задания никаких ограничений нет, рано или поздно я справлюсь.»

Где находится улица Бунтарей Марк знал, именно по ней он прошел большую часть пути от площади Правосудия. Нужный дом оказался совсем рядом с Центральной площадью. Марк несколько раз стукнул дверным молотком по шроким воротам. Через несколько минут, их открыла среднего возраста женщина. Волосы, завязаны пучком на затылке, руки измазаны землей, в глазах удивление и любопытство.

- Меня попросили вам кое-что передать. - Марк протянул женщине тяжелый кошель.

- Что? От кого это? – «У нее так много должников, что она нуждается в уточнении?»

- От Астара.

Женщина разозлилась:

- Передай ему, чтобы больше никого не присылал. Если уж так хочет, пусть сам приходит.

«Это плохо. Впрочем, что-то такое я и предполагал. В мире игр одни законы на всех. Должна быть подсказка… Вот оно!»

- Вы любите цветы?

- Не совсем, - женщина оглянулась на клумбы, возле одной из которых лежал садовый инструмент. - Цветы - это символ.

- Символ чего?

- Нашего проклятья. Всех тех, для кого этот мир является домом. Мы больше не можем иметь детей. А дети - цветы жизни, не так ли? Уходи, и передай Астару, чтобы больше никого не присылал.

- Может быть, сами ему скажете? Он очень хотел, чтобы вы пришли. Кажется, Астар приготовил какой-то сюрприз.

- Мы не виделись несколько месяцев. Можно и сходить разок, - женщина вышла, провела пальцем волнистую линию сверху вниз по стыку ворот. С глухим стуком, они срослись в сплошную металлическую стену.

«Это какая-то игровая магия? Или стандартная защита частной собственности?»

- Так и пойдете?

- По-твоему, я должна прихорашиваться ради этого наглеца? Вот еще! Три года назад, когда я потеряла ребенка, мне так требовалась его поддержка. Но он убежал, виляя хвостом перед посланником короля. Я ждала его все это время, но, в итоге, этот тупой осел даже не удосужился прийти лично!

«Три года назад. Тогда еще проходило тестирование.

Наверное, случилось что-то из-за чего решили убрать из игры всех детей.»

Марк точно помнил, что презентовался симулятор реальности с ограничением “Только для совершеннолетних”.

«А взрослой части неигровых персонажей по какой-то причине не стали менять память. Или не смогли. В таком случае, возможно ли, что садистское наказание для убийц создала не администрация, а местные? И если так, кто назначил повышенный коэффициент боли за убийство местных? Искусственный интеллект защищает себя таким образом? Все эти тайны вокруг создания симуреальности заставляют меня нервничать. Еще одна причина для нормального человека не заходить в эту игру.

Вопрос в том, есть ли у этого неведомого глобального ИИ выход на внешний мир? Понимает ли он значение слова рентабельность? Если ответ на оба вопроса - да, то не считает ли он низкую посещаемость игры, угрозой для своей псевдожизни? Все эти нелепые требования работодателей о необходимости виртуального стажа возникли слишком неожиданно, и слишком прочно укрепились. При этом нет ни слухов, ни объективных причин для этого нововведения. Может ли вся эта истерия быть делом рук…»

Марк отвлекся от посторонних размышлений. Они были на месте.

- Что тебе вдруг от меня понадобилось? - женщина, имя которой Марк так и не узнал, хмуро смотрела на Астара. Тот же едва не приплясывал от радости.

- Я люблю тебя, Керида, и хочу, чтобы ты была счастлива.

- Я была бы гораздо счастливее, если бы мне не приходилось все это время страдать в одиночестве! Чертов эгоист! Ты! Ты… ты чего такой довольный - подозрительно закончила любительница цветов.

- Пойдем, покажу кое-что, - Керида решительно шагнула в дом. - Эй, а ты куда собрался?

Астар преградил Марку дорогу. Рядом кашлянул тот самый лысый толстяк.

- Ну, ладно, - недовольно протянул Астар - в благодарность за труды позволю тебе увидеть нечто удивительное.

Торговец отвел Марка в небольшой кабинет, где уже ждала его возлюбленная. Вокруг беспорядочно валялись листы с записями, разные по размеру и цвету камни, травы, разбитые игрушки.

Астар достал из шкафчика знакомый сверток. Поставил каменные цветы в горшок с водой. Из белой шкатулки, стоящей

рядом, достал синий кристалл, сантиметров четырех в диаметре.

- Откуда у тебя столько кристаллов маны?

- Стребовал старый должок с Кинорда, - самодовольно усмехнулся Астар.

- Вот так запросто сходил в гости, и взял, да?

- Я что сумасшедший? - замахал руками торговец. - Не хватало, чтобы кто-нибудь глазастый прирезал меня по-тихому. Я его послал, - Керида проследила за пальцем, направленным в сторону Марка.

- Тебе очень повезло, что он с ними не сбежал.

- Это точно! - хохотнул хитрый торговец. - Парень вообще ответственный. Когда Вастис не захотел цветы отдавать, он его до самой площади Справедливости гнал.

- Вастис?! Так это ты помог ему освободиться? Чем ты думал, когда вытаскивал этого ублюдка с рудников?!

- Он изменился, - Керида нахмурилась, но не ответила. - Ладно, забудь про Вастиса. Пора делом заняться.

Астар сжал в кулаке кристалл маны, закрыл глаза, вытянул руку. С раскрытой ладони на розы опустился голубой туман.

- Как ты это сделал? - Керида держала в руках не искусное изделие, а живые цветы. Прозрачные камни на лепестках обратились росой. Аромат роз дотронулся до носа Марка. Однако, ничего удивительного он в этом представлении не видел.

«Поддельная реальность с фальшивыми чудесами.»

- Надеюсь, ты не думаешь, будто какой-нибудь оживленный голем сможет заменить наше дитя.

- Нет-нет, конечно же нет… У меня родилась совершенно безумная идея, но думаю ты одобришь. Вот, взгляни.

Астар вытянул из-под стола кадку с землей. В ней васильки сгрудились вокруг своей неживой копии.

- Заклинание непостоянно. Чем больше копия похожа на оригинал, чем ценнее материалы, из которых она изготовлена, тем меньше маны требуется на поддержание ее оживления. Но ростки остались живыми даже после того, как заклинание истощилось.

- Не понимаю… - растерянно пробормотала Керида.

- Мы сделаем копии самих себя! Они родят ребенка, у них получится! И мы будем жить счастливо вместе с ним, разве не этого ты хотела?

Керида выглядела ошеломлено, затем возмущенно, после подавленно, а следом пришло горестное обличие. Она уткнулась лицом в грудь Астара. Тот молча с легкой улыбкой, и долей безумия в глазах поглаживал ее по голове, крепко прижимая другой рукой.

- Ах, да. Все задания ты выполнил, поэтому держи. - Марк словил кожаный мешочек, внутри зазвенели монеты.

*Поздравляем! Вы выполнили цепочку заданий **"Три должника"**.*

Вы получаете 30 серебряных монет.

Так как вы выполнили особое условие, Астар выдает вам дополнительная награду:

Метка "Рекомендация для стражи Намайра"

Теперь вам доступны задания, выдаваемые стражей города Намайр.

- Спасибо. - Керида повернула к Марку заплаканное лицо. - Кстати, тех кристаллов нам не хватит, верно?

- Я понял, к чему ты клонишь. Слушай, герой, если найдешь кристаллы маны, приноси их мне. Скуплю в любом количестве.

*Вы получили бессрочное задание **"Поставщик волшебства"**.*

Астар и Керида просят вас помочь ему со сбором кристаллов маны.

Награда: Повышение репутации у персонажей Астар и Керида на 1 единицу за каждый кристалл.

Штраф за провал: -

Особое условие: В благодарность за оказанную помощь, Керида обещает проследить, чтобы Астар никогда не обманывал вас при совершении сделок.

Марк посмотрел на влюбленных со смешанными чувствами.

«Если отбросить мелодраматичные сопли, за эту цепочку заданий я получил: наличность, ценность которой пока не ясна; бездонный рынок сбыта ценного минерала по номинальной цене, что выгодно только во время отсутствия обеспеченных покупателей; доступ к следующим заданиям, что является логичным продолжением в любой игре. А лица у них такие, будто они отворили мне врата в Эльдорадо.»

"Принять"

«Чем больше я об этом думаю, тем больше мне кажется, что эта цепочка заданий была создана для игрока-девушки. Во-первых, такая концовка им бы понравилась. Во-вторых, к картографу преграждали путь женщины, а представительниц своего пола они всегда воспринимаю более резко, когда речь заходит об их кумирах. Да, и прикинуться доставщиком еды у них бы вряд ли получилось. Конечно, они могли бы попросить любого знакомого… Ага, а то предложение от Кинорда… Не было ли это попыткой системы закрыть легкий путь выполнения задания?

То, что цепочку заданий поручили мне, должно означать, что система развивается… Возможно, несколько девушек не смогли его выполнить или отказались, тогда искусственный разум торговца сделал выводы, и предложил цепочку заданий представителю мужского пола. С другой стороны, это может означать, что в игре происходят сбои. Тогда, я должен радоваться, что справился так легко, и надеяться, что больше такого не произойдет. К везунчикам всегда приклеивается внимание, а я в игру зашел тем способом, за который предусмотрено уголовное наказание. Будет очень плохо, если везение в игре, обернется проблемами в реальности.»

- Сколько времени?

- Двадцать минут второго, - Керида показала на карманные часы.

- Отлично, если поторопишься, еще успеешь. У стражи не так уж часто возникает необходимость в помощниках. Сегодня в два они отправляются на охоту за монстрами. Новичку вроде тебя это будет полезно. И еще, шепни от меня пару слов Сихарду.

*Вы получили задание **“Доброволец”**.*

Присоединитесь к отряду охотников на монстров, под предводительством стражи. О своем желании вы должны рассказать непосредственно начальнику городской стражи Сихарду. После этого “нечаянно” проговоритесь о завершении задания, и громко выразите возмущение отсутствием начисления очков опыта.

Награда: Опыт. Возможна дополнительная награда (в зависимости от ваших актерских способностей и настроения Сихарда).

Штраф за провал: -

Особое условие: Задание ограничено по времени. Вам необходимо завершить его до двух часов дня.

Принять ***Отказаться***

“Принять”

- Где проходит сбор?

- В казармах, где же еще?

- Нарисуете маршрут?

- Как выйдешь, направо. Дальше подскажут. Расстояние не малое, так что вопросы лучше задавай на бегу.

Марк глянул на Астара и Кериду.

«Им сейчас не до меня. Маршрут выпрашивать бесполезно. Раз так, потороплюсь»

Попрощавшись, Марк вышел из дома торговца, и перешел на размеренный бег. На каждом перекрестке уточнял направление.

После получаса бега Марк сбавил скорость.

- Не подскажете путь к казармам? - на вопрос обернулся молодой парень со смутно-знакомым лицом.

- На двухчасовой сбор бежишь? - Марк кивнул. - Не успеешь. Дальше улицы в такие узлы завязаны, просто швах! Если хочешь в группу на монстров, то дуй напрямик - по крышам.

- Я в отличии от тебя, родился человеком, а не кузнечиком, - после упоминания крыш, Марк узнал этого игрока. Он был одним из тех, кто сделал его первые минуты в игре запоминающимися.

- Это легко исправить, - подошел его брат-близнец.

Первый брат очень радостно улыбнулся, а потом Марк осознал себя летящим над крышами.

«Он швырнул меня! Он швырнул меня!»

В голову лезли мысли о последствиях падения с такой высоты: переломах, обширных гематомах, повреждении внутренних органов, и о боли. Последняя мысль была самой навязчивой. И чем ближе к земле, тем ярче становились образы.

Внизу мелькнул человеческий контур. Один из близнецов подпрыгнул, и в воздухе швырнул Марка вперед и вверх. Черепичные крыши домов начали отдаляться. Через четыре секунды его полет тем же способом продлил другой из братьев. За это время первый набрал скорость, так они и чередовались. По виртуальной крови Марка струился адреналин. «Как будто великан вытянул руки, и бросает меня вперед то одной ладонью, то другой. До чего же страшно и… Восхитительно!» Марк смеялся в голос. Это был далеко не полет птицы, но восторг переполнял его сердце. Он размахивал руками и ногами, замирая через каждые четыре секунды, чтобы не мешать близнецам в очередной раз его бросить.

Недалеко от высоких и мощных стен казарм, близнецы аккуратно приземлились вместе с Марком.

- Ну, как? Почувствовал себя кузнечиком? - спросил один из близнецов.

- Это было здорово.

- Мы знаем, - усмехнулся второй. - Ладно, покеда! Нам еще к своим нужно вернуться, - затем повернулся к брату. - Это точно была она?

- Точно! Где ты еще таких видел?

- Пока. И спасибо! - крикнул им вдогонку Марк.

- Еще увидимся!

«Все-таки у этой игры есть свои плюсы. Но уже второй раз от меня убегают нормальные ребята. Братов с компанией в рейд, эти двое к своим. Что в реальности, что здесь все куда-то бегут, перекинутся парой слов и бегут еще быстрее.»

Марк легкой трусцой вбежал в ворота казарм. Недалеко от входа кучковались люди в простеньких на вид доспехах. Они совершенно не походили на стражников, которые тренировались на плацу, в глубине казарменного двора.

«Игроки.»

- Добровольцев еще принимают?!

- Да, только привяжи здесь точку воскрешения, иначе доспехи не выдадут. Лучше где-нибудь вон там, - указал место один из игроков. - Если воскреснешь посреди дороги и помешаешь кому-то из стражи, репутация сильно просядет. А репутация, чтоб ты знал, это такая штука, которая на дороге не валяется.

«Значит, он любит поумничать? Трудно найти лучший источник информации, чем такие “ходячие энциклопедии”. Нужно всего лишь дать ему почувствовать себя осью вселенной. Но сначала - завершить задание.»

Марк опустился на корточки возле стены, прижал ладонь к земле.

- Закрепить точку возрождения.

*Вы хотите сделать **“Казармы города Намайр”** местом своего возрождения. Вы уверены в своем выборе?*

Подтвердить ***Отмена***

О подвохе с этими точками предупреждали все, кто мог. В первые месяцы после запуска “Зеркал Арона”, игрок, который решил отыгрывать вора, незаметно поставил точку возрождения в поместье аристократа. Ночью прикончил себя, и оказался внутри охраняемой территории возле стенда с мечом легендарного качества. Его поймали. Он не успел ничего украсть, но его все равно отправили на рудники на пять лет. Другой игрок сделал точку привязки в главном зале городского совета, чтобы враги точно не смогли его достать. К несчастью, он возродился во время заседания совета. Бедолагу посчитали шпионом, и отправили на все те же рудники на два года. В каком-то смысле, он осуществил задуманное, и смог надежно спрятаться от врагов. Единственная проблема - пересоздать персонажа нельзя.

“Подтвердить”

- Не знаешь, где начальник стражи? - обратился Марк к советчику.

- Я здесь! Что тебе нужно? - неподалеку стоял мужчина в доспехах, на нем не было заметных атрибутов власти, разве что, более грозное выражение лица.

- Вы Сихард? Я хочу записаться добровольцем для охоты на монстров.

- Еще один без оружия и доспехов? Откуда вы только беретесь, оборванцы? - Сихард махнул рукой и отвернулся, а перед Марком появилось сообщение.

Глава стражи города Намайр Сихард предлагает вам вступить в группу ***“Подкормка для чудовищ.”***

Принять ***Отказаться***

- Обмундирование возьмешь на складе. И даже не пытайся его стащить, понял?!

- Конечно.

“Принять”

«Что там было в доп.условии? Настроение у Сихарда паршивое, но, похоже, это его нормальное состояние. Значит, все зависти от моих актерских способностей.»

- Отлично! Задание выполнено, так… Эй! Что за дела? Почему опыт не начислили?!!

Сихард плавно, но очень быстро развернулся. Мир закружился вокруг Марка, что-то ударило по голове. Будто каменная ладонь пробежалась по кругу от макушки ко лбу и обратно. Марк услышал глухой стук. В нескольких шагах от него лежало тело. Из обрубка шеи пульсирующими струйками била кровь.

«Так все-таки, здесь есть подобные вещи? Кровь, а не только разноцветные полосы на теле?»

Сихард стоял перед телом с искаженным от ярости лицом. Правая рука с мечом отведена чуть назад и вверх. Лезвие ослепительно сверкало в солнечных лучах. Чудовищный контраст с лужей крови у ног начальника стражи.

«Это что… я? Меня убили?»

Сихард посмотрел Марку в глаза. Через миг все растворилось во тьме.

«Значит, теперь на точку возрождения. Подальше от…

Черт!!!»

[1] Непись – (от англ. NPC – *Non-PlayerCharacter*) читается ЭнПиСи. Дословно – неигровой персонаж (НИП), т.е. управляемый игрой.

[2] От ПК (англ. Player Killier) – досл. убийца игроков.

[3] Ганк – регулярное намеренное убийство одного персонажа другим. «Задушил, зарезал, натравил зверей… С моей помощью познаешь тысячу смертей!»

Глава 2 Монстры

Стоя на точке возрождения, Марк с облегчением понял, что Сихард не собирается нападать на него.

- Такие, как ты, не могут умереть. Это самый важный опыт, который ты можешь и должен получить. Не трусь, ведь ничто в этом мире не станет для тебя непоправимой бедой. Прояви в битве храбрость, и заслужишь мое уважение! - после этих слов начальник стражи ушел в здание склада, оставив Марка в смятении.

Смерть была довольно неожиданной. Однако сообщение, окаймленное синим цветом, которое Марк увидел перед собой сразу после воскрешения, шокировало его куда больше.

*Поздравляем! Вы выполнили скрытое задание **“Докажи, что ты верблюд!”**.*

*Торговец Астар был поражен тем, как легко и быстро вы справились с заданием **“Три должника”**. Также, вы получили заступничество Кериды, что не могло не уязвить его самолюбие. Выполняя поручение Астара, вы не взяли на себя труд раздобыть информацию о Сихарде, и попались в ловушку, расставленную ревнивым торговцем.*

Награды за выполнение:

Сатисфакция: Это происшествие Астар считает неоспоримым доказательством своего превосходства над вами. Ваш недоброжелатель удовлетворен, поэтому не станет готовить для вас новые неприятности. Опыт: Хитрость и Лицедейство - главные инструменты разбойника, независимо от того встречает он вас в темной подворотне с отравленным кинжалом и удавкой, или на яркой площади с абаком и дрессированными весами. Но вторых стоит опасаться много больше, ведь им удается обжулить даже закон. Используйте этот опыт, чтобы никто не нагрузил ваш горб во имя личной выгоды. А если вас начнут седлать, плюйтесь, кусайтесь и бейте копытами. Ведь вы доказали, что являетесь превосходнейшим верблюдом!

Штраф за выполнение: Вы проявили себя не с лучшей стороны. Торговцы же часто похваляются своей ловкостью, выпивая в компании согильдийцев. Покидая магазины Намайра, будьте готовы к смешкам за своей спиной.

- Ого! Ты получил редкое задание? - к Марку подошел

любитель сверкнуть игровыми знаниями. - Можно взглянуть?

- Валяй.

- А, что? Нормально! Зато скрытое задание редкого класса выполнил, - игрок рассмеялся. - То, что интеллект искусственный, еще не значит, что он низкий.

- За него по ходу опыта немало отсыпали, да? Какого ты уже уровня, если не апаешься[1]?!

- Ну, ты и нуб[2], - протянул, качая головой, “ходячая энциклопедия”. - Первый закон любого геймера - читай гайды! На любом сайте по Игре написано, что классической системы “сделал дело - получил опыт - набрал уровень” здесь нет!

- Сам ты нуб! – обиженно воскликнул пухлик. Не будь в игре ограничения по возрасту, Марк бы принял его за школьника. - Уровень игроки увеличивают? Увеличивают! Опыт есть, просто он скрыт системой! Его начисляют за разные действия, просто не сообщают об этом.

«Похоже, этот парень бета-”ходячая энциклопедия”, и, судя по накалу эмоций, он намерен занять место альфы.»

- Тогда почему двое в пати[3], если делают одно и то же, не поднимают уровень одновременно?

- Во первых, даже в играх прошлого, участникам группы не дают одинаковое количество опыта за убийство мобов.

«Эта технология возникла не так давно, но привычные игры уже забракованы, как устаревшие? Пухлик не объективен, потому не сможет переспорить альфа-ходяче… альфа-”ХЭ”. Но такие трения нужно поощрять, пока мы в одной группе. Информации много не бывает, а в споре ею, как правило, щедро разбрасываются.»

- Во вторых, создание искинов выводит игры на новый уровень. Они оценивают вклад каждого, и раздают награды соответственно. В третьих, - бета-”ХЭ” поднял палец, брови, и громкость голоса - они не только добавляют, но и отбирают опыт. Социальные квесты имеют большие штрафы за невыполнение! Скоро снимут ограничение по возрасту, и разблокируют шкалу опыта, чтобы все могли видеть, что поощряется, а что нет. Таким способом будут воспитывать подрастающее поколение, прививать ценности гуманизма и этой… как ее… социального единства! Такой закон вышел!

- Насмотрелся телека, но ничего не понял, - вздохнул альфа. - Это обсуждалось на встрече политиков, и они *говорили*, что было бы здорово так сделать. Только этого никогда не случится. Потому что игры создаются, чтобы сбежать от реальности, а не дублировать ее.

- В игре *настолько* похожей на реальность грань между

мирами стирается. И тот, кто тут привык убивать “понарошку”, с легкостью начнет делать это там. Уже по-настоящему.

- Ха, ты бредишь! С такими коэффициентами на боль, любой маньяк, после десятка-другого убийств, от простого щелбана будет выть, как от удара кувалдой. Приучится сдаваться в суд здесь, чтобы сбросить счетчик. Тогда и в реале по привычке явится с повинной!

- Это ты бредишь, - прошипел со злобой бета. - С таким штрафами, убийства в реале для любого маньяка станут еще слаще. Ведь неминуемого наказания в виде увеличения болевых ощущений там нет.

«Маньяки, политика… Поступки первых с трудом поддаются логическому анализу; они следуют повелению своих страстей, непонятных обычным людям. Поступки вторых логическим анализом продиктованы; они направляют обычных людей, используя свое понимание страстей обывателя.

Разводя споры об этих людях, эти двое так и останутся альфа- и бета-”ходячими энциклопедиями”. Потому что самцы, в отличии от “ХЭ”, думают прежде, чем говорить. По дороге уровней с такими далеко не уйдешь. Нужно искать более надежных спутников. Вроде этого…»

На территорию казарм вбежал воин. Кожаные куртка, штаны и сапоги темно-коричневого цвета выглядели роскошными даже на фоне доспехов стражников. Металлические наплечники имели форму грифоньих голов с раскрытыми в крике клювами. Левая рука небрежно удерживала узкий прямой меч, прицепленный на боку, в другой он держал свиток.

- Где тут главный? - требовательный голос заставил спорщиков обернуться.

- Начальник стражи? Пойдем со мной, - воин благодарно кивнул, и последовал за Марком в здание склада.

«Держится уверенно, но без распущенности. Осанка ровная. Идет спокойно, восстанавливает дыхание после бега, чтобы не пыхтеть перед главой стражи. Похоже, это все-таки местный. Игроки ведут себя, как туристы из развитых стран на территории племен, не знающих пороха и электричества.»

В холле склада напротив входа сидел мужчина без доспехов, в обычной для горожан бледной одежонке и серых сандалиях. Раскачиваясь на задних ножках стула, он вперил взгляд в посетителей.

- Ты - за доспехом. Бери, - он кинул Марку под ноги мешок, отозвавшийся грохотом и скрипом металла. - А ты опоздал. Набор добровольцев уже закончен, но если предложишь помощь без официального присоединения к группе, будем благодарны.

- Я здесь не за этим. Мне нужно поговорить с начальником стражи Намайра.

- Вот как, - кладовщик с безразличным видом поднялся со стула. – Тогда жди здесь.

К приходу Сихарда Марк, не без помощи Пифира - того самого воина - смог одеть доспех. Теперь на нем были поцарапанные и местами ржавые наручи и поножи. Кожаный нагрудник от старости пошел волнами, и порядком вонял, отчего носить его оказалось тем еще удовольствием. Короткий широкий меч крепить было не к чему, поэтому Марк оставил его в мешке.

- Какое у тебя ко мне дело? - Сихард спускался по лестнице. Кладовщик вместе с ним не вернулся, что очень огорчило Марка. Он хотел сменить снаряжение на лучшее - такое, как у остальных членов отряда. Обращаться с этим вопросом к Сихарду Марк не хотел. Начальник стражи прекрасно рубит головы, абсолютно безболезненно. Но то чувство легкости, в момент, когда ты вдруг осознаешь, что снизу чего-то не хватает, захочет ощутить только адреналиновый наркоман.

- Вот, - Пифир протянул свиток. Сихард быстро пробежал глазами по содержимому.

- Для дуэлей есть арена, отправляйтесь туда.

- Понимаете, уважаемый глава стражи…

- Просто Сихард. И можно на “ты”.

- Сихард, наш кланлидер не пойдет на арену. Но и Таллед не хочет отпускать ее без боя. Нам перекрыли дорогу. Если мы будем прорываться, горожане пострадают.

- Он ищет проблем своему клану? – Сихард нахмурился еще больше. - Он их получит.

- Быть может не стоит? Вам ведь нужны люди для охоты на монстров, верно? Если Энсайра даст согласие, мы устроим тварям настоящий геноцид.

- Хм. Бумажку забери, я на месте разберусь, - Сихард подозвал своих людей, после что-то сказал остальным добровольцам.

«Наверное, объясняет им о непредвиденной задержке, или выдает задание. Что-то вроде: вы получили задание “приди и умри” или “смазка для мечей”. Без разницы, в общем. Что гораздо важнее…»

- Пифир, ты не из местных?

- Нет, я - твой брат землянин, - улыбнулся воин. - Знаешь, у меня частенько спрашивают подобное. Тебя к этой мысли что привело?

- Ты не похож на игрока.

- Примерно тридцать процентов говорят то же самое. А,

насчет игрока… Я не играю, может потому и не похож? Этот мир… Будь моя воля, я бы остался здесь жить.

Сихард повел всех наружу. Марк и Пифир отправились следом.

- Убегаешь от реальности?

- Нет, я бегу за мечтой. Это немного другое. Когда я сделал первое погружение, этот мир показался мне убогим. Намайр не так уж далеко от столицы, но разница поражает. Однако, по сравнению с той дырой в которой я оказался при первом погружении, этот город, как Лас-Вегас по сравнению с пустыней вокруг него. Я тогда плюнул, и два месяца не заходил в игру, а потом зашел еще раз и наткнулся на случайный портал. Место, в которое меня перенесло, было похоже на кусочек рая, воплощенную мечту. Цвета, запахи, растения и живые существа - все было прекрасным, несравненным, бесподобным, - он вздохнул. - К сожалению, там было еще и опасно. Я даже не знаю, от чего умер тогда. Просто оказался в городе. В том мире такого нет.

«То, что ты видел - фальшивка. Очередная иллюзия создателей этого мира. - Марк подумал об этом, но не сказал. - Пифир опытный игрок, должен многое знать. Нужно использовать его по максимуму.»

- Чего ты так смотришь? - спросил воин с опаской. – У сейчас тебя взгляд, как у нашего казначея, когда к нему за своей долей приходишь.

- Пифир, какой у тебя уровень?

- Ах, вот оно что… - протянул он. - Хочешь узнать, как его повысить? Я не скажу. Это принципиально. Те, кто в игре с самого начала, своим умом доходили до всего. Набивали шишки, чтобы среди тысяч ошибок найти свой единственно-верный ответ.

- Свой? У каждого по-разному?

- Есть общие принципы, но в целом, да – по-разному. Ладно, дам тебе подсказку. Для начала, перенастрой свой игровой интерфейс. Команды там поменяй или еще что-нибудь…

- И где его найти?

- Подумай о том, в какую игру ты зашел, или друзей спроси.

- У меня их нет. Мало кто готов дружить бескорыстно. Все требуют платы, и обязательно самым ценным ресурсом - временем.

- Ну, ты и загнул, - неодобрительно покачал головой Пифир. - Знаешь, по моему… О, мы уже пришли. Потом поговорим,- он ускорил шаг, обгоняя Сихарда.

За поворотом оказалась центральная площадь. Марк понял, что с самого начала Астар отправил его в неверном направлении.

«Послал по обходному пути, чтобы после прибытия в казармы у меня не осталось времени на сомнения. Этот искусственный интеллект расчетлив до безобразия.»

Впереди толпа из разных рас окружила двух игроков. Красивая, но слегка массивная девушка в доспехах стояла напротив парня спортивной наружности в синей мантии.

- Дорогу! - крикнул Сихард. Толпа послушно расступилась перед представителем городской власти. Члены “Подкормки для чудовищ” прижались к стражникам хвостом. Марк последовал их примеру, чтобы утолить свое любопытство.

Сихард подошел к дуэлянтам.

- Убирайтесь.

- Слышал, Таллед? Убирайся, и дай мне пройти. – довольно резко бросила девушка.

- Не раньше, чем мы сразимся, - ответил тот с улыбкой.

- Со мной больше воинов, я сильнее тебя. Все, что меня сдерживает - законы города.

- Ну, так разберись со мной. Чего же ты ждешь.

- Убери своих людей, - Марк уловил в голосе Сихарда возрастающее недовольство. - Иначе, тебе придется иметь дело со мной.

- И что? - нагло усмехнулся Таллед. - В отличии от тебя, я бессмертен.

- И на тебя найдется управа. Площадь Справедливости недалеко.

- Я готов к последствиям, - он сказал это небрежно, но Марк поверил. - Но все же предлагаю решить это полюбовно. Мне нужно всего лишь разрешение на дуэль, чтобы она наконец, приняла мой вызов. Мы сразимся, и все закончится без лишних проблем.

- В таком случае, ты и твои люди поступаете на одну неделю в распоряжение стражи города. У нас тут немало монстров расплодилось, а рук… - Сихард обернулся к новобранцам, вздохнул. - Нормальных рук не хватает.

- Неделя охоты? Прекрасно! Да за это предложение я сам должен доплачивать, - рассмеялся Таллед.

- Раз так, положишь в казну города двадцать золотых.

- Язык мой - враг мой, - расстроенным Таллед не выглядел.

Много это или мало Марк не знал. Валюта здесь была стандартной для игр - медь, серебро, золото. Серебряная монета равноценна сотне медных, золотая - сотне серебра.

«В реальном мире золото ценилось всегда, но это - игра. Управляет ли кто-нибудь финансовыми потоками, и если да, то как? Вопросы без ответов.»

- За все, что разрушите или повредите, отвечать тоже будешь ты.

- Согласен, - Таллед скосил взгляд вниз, пробежал глазами по пустоте перед собой. Довольный увиденным, улыбнулся девушке во все тридцать два.

Сихард вышел из круга, начал о чем-то расспрашивать торговца сапогами. Добровольцев стражи начали выталкивать следом. Марк сориентировался быстро, протолкнулся через толпу влево.

- Пифир, я надеюсь, твои принципы позволяют тебе объяснить, что за кошка пробежала между этими двумя.

Игроки вокруг покосились на Марка, но выталкивать к внешней части круга не стали.

- А, это ты… - Пифир состроил насмешливую мину. - Хочешь отнять у меня часть “самого ценного ресурса”?

- Предпочитаешь продать ее?

Воин не сразу нашел, что ответить.

- А если предложу тебе его бескорыстно?

- Не могу обещать, что отвечу тем же. Я человек занятой, знаешь ли.

- Эм… - Пифир выглядел озадаченным.

«Кажется, он запутался.»

- Кефир, ты совершенно не умеешь фехтовать словами, - сбоку между зеленокожим орком и каким-то типом, покрытым черной чешуей, пролезли знакомые Марку близнецы.

- Да, Кефиииииир, - добавил второй из братьев - градуса в тебе маловато.

- Ивгер, Лоус, - кивнул им собеседник Марка - эта шутка была хорошей год назад, даже полгода, но не сейчас.

- Ну, мы то можем придумать новую, в отличии от тебя.

- Перекрыть проход нашей гильдии в центре города - не слишком удачная шутка.

- А это и не шутка, это - план.

- Так ты друг этого грифона?

- Меня, кстати, зовут Марк, и с Пифиром я знаком около получаса. О дружбе говорить пока рано, к тому же, он совершенно не хочет делиться информацией.

«Быть может, вы поделитесь?»

- Уууу… А чего ты хотел? Все сразу на блюдечке с голубой каемочкой? Вступай в гильдию, и тебе все расскажут и покажут.

- Что нужно для вступления?

- Всего лишь подняться в уровнях. Мы - члены “Золотого Льва”. Вон тот тип, - кивок в сторону Талледа - наш кланлидер. Найди нас, когда будешь пятнадцатого уровня, и все - ты в

шоколаде.

- С деньгами в клане тоже проблем нет, - добавил второй. - Мы не зря называемся *золотыми* львами. “Материально и духовно” - вот наш девиз.

- К пятнадцатому уровню, необходимость в большинстве ответов отпадет сама собой. А вы с какого уровня принимаете?

- С двадцатого, - ответил Марку Пифир.

- Ого, опять подняли планку? - воин в ответ лишь пожал плечами. - Мы тоже скоро поднимем, но персонально тебе, Марк, я обещаю доступ к вступительному тесту на пятнадцатом.

- Угу, бери пятнашку, и приходи. Мы с братом за тебя впишемся. Пройдешь маленькую проверку и станешь частью сильнейшего клана “Зеркал Арона”.

- Сильнейший клан - это мы.

- Уверен, Пифир? “Золотые Львы” и “Грифоны” никогда не устраивали сражений. Однажды, у нас появятся клановые замки. Тогда и увидим, на чьей стороне сила.

- Не хочу вас расстраивать, но если у нас будет замок, то размером с полгоры. Другого Энсайра не хочет.

- Плевать. Мы лучшие, и докажем это.

- Один раз уже доказали.

- Да уж… это было позорно, - признал близнец.

- Что именно? - поинтересовался Марк.

- Отойдите, не видите, места мало? - возмутился игрок внутри круга.

Народ начал пятиться. Только теперь Марк обратил внимание, что по краю импровизированной арены расставляли черные пирамиды, около двадцати сантиметров высотой. Их вершины были сделаны из кристаллов маны.

«У Астара в шкатулке количество кристаллов было по объему, примерно, как две вершины этих пирамид, и он боялся, что его убьют. А здесь вот так запросто их расставляют, через каждые пол метра. Звание сильнейших действительно чего-то стоит?»

- Вон мой друг… Пропусти а?!

Сзади альфа-”ХЭ” с остальными из “Подкормки для чудовищ” пытались сдвинуть высокого орка в черных шипастых доспехах.

- Мальтар, не будь занудой, пропусти мелких. Когда они еще такое увидят?

Орк скорчил скучающее лицо, закатил глаза, но послушался стоящего рядом дворфа.

- Ух, ты. Все, как на ладони. Спасибо, что занял нам места! - хлопнул он Марка по плечу. Близнецы тихо засмеялись, а Пифир покачал головой, глядя на эту неумелую попытку примазаться.

- Так на чем мы остановились? - предложил вернуться к разговору Пифир.

- Вы хотели рассказать, о “предыдущем разе”, - напомнил Марк. Близнец скривился.

- Не то, чтобы очень уж хотелось об этом рассказывать. Но лучше это расскажем мы, чем переврет кто-то из “Грифонов”.

- Ты за языком-то следи, - легонько пихнул близнеца дворф. Судя по тиснению на доспехах, еще один член “Грифонов”. - А то, я не посмотрю, что вы друзья Пифира, и приголублю. Больно.

- Обоих? - с угрозой спросил второй близнец.

- Я предупредил, - сказал, как припечатал, и отвернулся.

Второй близнец открыл рот, но его остановил Пифир:

- Лоус! Хватит. Ивгер, ты хотел рассказать о нашей несправедливой победе? - воин улыбался, пытаясь разрядить обстановку.

- Да ну, блин… Настроение пропало. Короче, чтобы не портить редкую (и дорогую, кстати!) амуницию, решили устроить битву лидеров. Они - сильнейшие из нас. Кто победит, у того сильнейшая гильдия… - Ивгер вздохнул. - И нам надрали зад. У Энсайры есть читерская абилка на стан.

«До абсурда эффективное обездвиживающее умение» - перевел для себя Марк.

- А прокачивает она в основном силу. Дуэль закончилась в один удар. Таллед - выпендрежник хренов - поставил условие: кто победит, загадывает одно желание. Энсайра захотела, чтобы лев на нашем гербе остался без гривы. Мол, должна отвечать вся гильдия, и раз он ведет себя, как малолетка, то пусть все видят, что это гильдия не льва, а львенка, - Ивгер выглядел расстроенным. «Похоже, его это действительно сильно задело» - Ничего, сегодня мы вернем должок. И процентов вдогонку накидаем.

Полыхнуло синим, от каждой пирамиды поднимался густой поток света. Над центром площади лучи встретились, и начали расширяться в стороны. Когда все соединились друг с другом, многогранная синева исчезла. Но пирамиды на земле светились по-прежнему интенсивно.

- Это что? - подал сзади голос бета-”ХЭ”.

- Неуязвимость нашего будущего замка. Если кто не знал, первооткрыватель артефакторики из нашей гильдии.

«Еще одна особенность игры - скрытые ветви навыков. Части приемов могут обучить неигровые персонажи, но большинство неизвестно. Не только местные, но и сами игроки могли обучать друг друга тем навыкам, которые сумели открыть. Навыку, перенятому у другого, вы обучать не можете, пока не достигнете

определенного ранга в его развитии. Якобы, чтобы поощрить игроков использовать функцию создания навыков. Если игроки не будут видеть готовых решений, то смогут создать свои собственные приемы, которых изначально не было в системе, тем самым развивая ее. У каждого правила есть исключения. В этом случае - первооткрыватели. Владельцы этого звания могут обучать других людей изначально. И если парень из “Золотых Львов” получил навык, дающий доступ к профессии, этот клан имеет более, чем серьезные преимущества.»

- Профы здесь сложно получить? Без клана, я имею в виду.

- Очень,- ответил хмурый Пифир. - Я получил профессию на семнадцатом уровне.

- Что за профессия?

- “Гравировщик”. Хотя, если откровенно, это специализация “Художника”. И без умений основной профессии, я не могу получить максимальную отдачу от своих трудов. К тому же выглядит это… сам увидишь на щите Энсайры.

«Самую малость базовых знаний скрывает из-за дутых принципов, а такие важные сведения выкладывает на раз…»

Дуэлянты заканчивали последние приготовления. Таллед держал в левой руке посох с навершием из кристалла маны, правой связывал руку и посох синим, искрящимся на свету, шнурком. Энсайра устанавливала перед собой щит: полтора метра на восемьдесят сантиметров, и около трех-четырех сантиметров в толщину. Внешняя часть щита покрыта глубокими рытвинами.

«Та самая гравировка Пифира? Творением художника это действительно не назовешь, но ведь какая-то польза от нее есть? Часть веса щит определенно потерял…»

Наконец Таллед закончил привязывать руку к посоху. Энсайра спряталась за щитом, наклонив его немного на себя. Правая рука с длинным двулезвийным клинком отведена назад.

- Жаль, что мы ничего не поймем, - вздохнула девушка из отряда добровольцев. - Они же наверняка будут применять что-то эдакое. Не знаю, как у остальных, а у меня нет этого навыка… ну, взгляда геймера, или как его там.

- “Зеркальный взгляд”. Не парься, его даже у многих топ-игроков нет. Учишь их учишь, а все ни в какую. Так что, не ты одна тут полузрячая. - попытался успокоить ее Лоус.

- Я могу это исправить, - голос альфа-”ХЭ” прозвучал чересчур самодовольно. Марк невольно насторожился. Интуиция будущего манипулятора кричала, что альфа-”ХЭ” сейчас выдаст какую-то важную информацию.

Но он не говорил, а сжал перед собой кулак, и уставился на

него. Через секунду Сихард подал сигнал к началу дуэли. Все внимание Марка сосредоточилось на битве. Таллед рванул в сторону, чтобы обойти щит. Энсайра отпрянула назад одним рывком, и тут же уперлась спиной в границу зоны сражения, отчего она вновь стала видимой. Таллед подпрыгнул высоко вверх, а Энсайра присела, соединив верхний край щита с магической стеной, оказавшись в своеобразном шалаше. Меч ее был прижат к земле рукоятью, но острием смотрел вверх, готовый в удобный момент рвануть навстречу противнику. Таллед выставил перед собой посох, и приземлился прямо на щит. Энсайра ракетой выбросила руку с мечом вверх, но промазала, тогда - зарычала и качнула гигантский кусок металла вперед, отправляя противника в полет.

Часть игроков радостно закричала, их лидер перешла в наступление. А затем случилось нечто. Альфа-”ХЭ” дернул рукой, будто бросал что-то. Из раскрытой ладони вылетел комочек яркого желтого цвета и разорвался над местом сражения. В тот же миг мир игры для Марка преобразился. Энсайра с рычанием рванула к Талледу. “Рык берсерка”“Неистовый рывок”. С посоха Талледа сорвался… “Ледяной шип”. Энсайра мгновенно ушла от него влево, но выглядело так, будто рука с мечом держится за что-то в воздухе. Пока воительница уклонялась, Таллед приземлился на землю и рванул назад. Рука Энсайры окончательно распрямилась, и она рванула вперед, тут же поворачиваясь вокруг оси. А затем… “Рука-плеть”“Разрез горизонта”. Меч в одно мгновение со свистом прочертил диагональную дугу. Был сзади и выше правого плеча, оказался почти у самой земли впереди и слева.

Чтобы уйти от меча Таллед заранее начал уклоняться, ноги Энсайры сковал “Ледяной капкан”. Но она продолжила вращение одним туловищем, левая рука со щитом чуть не задела главу “Золотых Львов”. Он ответил “Шаром плазмы”, однако опасное заклинание изменило траекторию, и ударилось прямо в щит. Энсайра расколола “Ледяной капкан” мечом, но успела блокировать сразу три “Ледяных шипа”. Зеленая полоска над ее головой слегка мигнула и укоротилась.

Точно такую же полосу Марк заметил над Талледом. Под зелеными полосами были синие. Коротенькая у Энсайры. У Талледа такой же длины, как и верхняя. Над этими полосами Марк увидел имена дуэлянтов. Справа и выше имени у Энсайры был грифон, а у Талледа - лев с едва отросшей гривой, опирающийся передними лапами на стопку золотых монет. Слева от имен находились ромбы: красный у лидера клана “Грифонов”, синий - у ее противника.

Откуда-то Марк совершенно точно знал, что зеленая полоса - индикатор количества жизни, синяя - магии. Что изображения - символы кланов, а их девизы: “Материально и духовно” и “В небе и на земле”. Что ромбы - знаки, положенные за получение звания “Посвященный”. Что Таллед использует “Посох усиления” и “Нить возврата” - одноразовый артефакт, возвращающий оружие в случае потери. Что меч Энсайры - “Рассекающий”, а щит - “Изуродованный ноготь титана”.

Марк осознавал название вещей сразу, стоило лишь сосредоточить на них внимание. Как будто, он обладал фотографической памятью, и сейчас, заглядывая внутрь себя, вспоминал таблицу с описанием каждой отдельной вещи. Следить за битвой и одновременно пытаться разобрать, что там в этих сводках, было совершенно невозможно. Взгляд невольно затуманивался после появления очередной информации, так и норовил скользнуть к ней, отодвигая окружающее на второй план. Марка это жутко раздражало. Он чувствовал себя, как человек за просмотром любимого фильма, которого постоянно кто-то пытается отвлечь.

«К этому невозможно привыкнуть! Какого хрена творится?! Откуда все это взялось?!»

Марк посмотрел на сгусток сияния, висящий над местом сражения.

“Свет истины”

В лучах этого сияния тайное становится явным.

Чувство дискомфорта увеличивалось. Марк поморщился. «В этом, значит, причина? Альфа-“ХЭ”, удружил так удружил… Вот засранец! Кто его просил это делать?»

Главы кланов продолжали сражение, но Марк не смотрел. Постоянное отвлечение внимания, на возникающую в голове информацию, было подобно зуду под кожей. Все, что оставалось ориентироваться в развитии боя по звукам заклинаний, стуку доспехов, и крикам болельщиков.

- Ха! Мы ждали этого! - воскликнул Лоус. Марк невольно глянул на бой. Таллед замер на полусогнутых ногах, рука с посохом выдвинута вперед, но никаких кусков льда не вылетало.

«Это и есть парализующая способность, о которой говорили близнецы?»

На этот раз Марк сосредоточился на внутреннем зрении.

В информации о Талледе было много размытых нечитаемых строк. Но графа “Наложенные эффекты” пестрела двумя значками. Кристалл льда, в окружении танцующих снежинок - “*Для заклинаний стихии льда: урон увеличивается на 25%, либо на 10% снижается количество магии, необходимой для активации*”.

Второй - пульсирующие цепи, свитые из красных потоков - “*Оковы крови не позволят двигаться еще 237 с*”. Время тикало в обратном направлении.

За то время, что Марк разглядывал информацию по эффектам, ситуация изменилась.

Вокруг Талледа стояла ледяная дуга, края ее упирались в защиту дуэльной зоны по бокам и вверху. Благодаря удачному расположению Марк видел и Энсайру, которая отчаянно колола лед мечом, и неподвижного Талледа, на посохе которого больше не было кристалла маны.

- РУБИ!!! РУБИ!!! - скандировали “Грифоны”. Им отвечали насмешливые крики “Золотых Львов”.

- Не прорубит!

- Сейчас паралич спадет, и Таллед ей покажет! Пока у Энсайры обновятся “Оковы крови”, он ее покрошить успеет.

Но “Грифоны”, словно, оглохли, и все также скандировали одно слово. Даже Пифир, достаточно рассудительный на первый взгляд, поддался этому безумию.

- Даже, если Таллед успеет освободиться, не факт, что он победит. Даже без этой способности, Энсайра не проигрывала.

- Слова новичка, - глаза Ивгера были прикованы к битве, но он ответил Марку. - Оковы крови парализуют цель на четыре минуты. Время обновления таких способностей, как правило, не меньше времени действия. То есть у Талледа будет четыре минуты, плюс-минус, чтобы расправиться с ней, не опасаясь застыть в самый неподходящий момент. Все это время он избегал использовать заклинания с долгим временем активации. Если их прервать, то магу может прилететь тяжелая плюха. Она не сможет пробить эту стену. А вот Таллед сможет пропустить заклинание через слой стихии, на которой специализируется. Это стратегия. И она принесет нам победу.

- И преградить дорогу в городе тоже часть плана? Не жалеете, что за это придется раскошелиться?

Ивгер повернулся к Марку.

- Честь клана. За деньги ее не купишь, - не дождавшись ответа от Марка, снова уставился на бесплодные попытки Энсайры.

«Материально и духовно, - вспомнил Марк девиз этой гильдии. - И духовно, значит…»

До окончания действия “Оков крови” оставалось меньше минуты. Напряжение вокруг нарастало. “Грифоны” сменили крик на “ЭН-САЙ-РА!”, за их синхронным ревом крики “Золотых Львов” совершенно терялись. Напряжение передалось Марку. От нервного возбуждения хотелось двигаться, что-то делать, кричать, подбадривая бойцов. Виртуальное сердце забилось быстрее,

отвечая на реальные чувства.

Энсайра в бешенстве взревела, отбросила меч в сторону, и обеими руками схватила тяжеленный, даже на вид, щит. Раскрутилась и швырнула его в ледяную стену. Магическая преграда с громким треском лопнула, щит отскочил от границы арены, задел Талледа, отчего тот упал. Именно это падение сохранило лидеру “Золтых Львов” жизнь. Ледяная стена, разрушалась под собственным весом, пласты падали вниз, но упирались друг в друга, в границу арены, и вокруг дуэлянта оставалось пустое пространство.

Отсчет шел на последние секунды. Энсайра схватила с земли меч, бросилась к завалу, и начала остервенело колоть острием в наиболее открытую часть. Туда, где сходились несколько плит. Края их крошились под неистовыми ударами. Итогом стараний стало маленькое отверстие. Энсайра сбросила перчатку, за ним наруч, просунула в отверстие руку. На видимой части предплечья остались красные полосы, символизирующие ранения. У раскрытой ладони начало формироваться заклинание, судя по стекающимся к ней пыли и мелким камешкам, из стихии земли.

Лидер “Грифонов” торопилась, изменяла поворот ладони. Она не видела, где Таллед, и направление магического удара выбирала, следуя крикам и жестам соклановцев. К восторгу “Золотых Львов” Таллед уже мог двигаться. Первым делом, он передвинулся дальше, в этом ограниченном пространстве. Уперся в щит, пробивший его защитную стену, и стал создавать свое заклинание. Между раздвигающимися ладонями, появлялось синее сияние.

Энсайра закончила создание “Каменного ядра”, но не выпускала. Через долгих две секунды заклинание превратилось в “Разрывное каменное ядро”. В тоже время Таллед завершил “Плеть вьюги” - мельтешащие в пределах сорокасантиметровой сферы снежинки и острые кусочки льда в несколько сантиметров длиной. Рука противницы была отличным ориентиром для направления удара. Заклинание Энсайры летело мимо, и Таллед позволил себе полюбоваться ее оплошностью.

К удивлению Марка, траектория заклинания изменилась, каменный шарик повернул по дуге вдоль, сверкающей синевой, границы арены и полетел прямо в Талледа. Тот смог извернуться. Замершие зрители с разными чувствами следили за тем, как заклинание Энсайры притянуло к ее же щиту. Как один из каменных осколков попал в голову Талледа, вызвав эффект “Дезориентация”.

В этот миг Марк с поражающей ясностью и без всякого дискомфорта увидел и мир игроков, и мир игровых пояснений.

“Дезориентация” действовала всего три секунды, но когда таймер показал единичку. “Плеть вьюги” взорвалась. Часть ее вытянулась к тому же щиту, ударяя по своему создателю, однако большая просто разметала завалы льда. Осколки летали по всей арене, отражаясь от границ и снова раскалываясь. Когда все закончилось, Энсайра с трудом поднялась на ноги, отряхиваясь от ледяной крошки. Она откупорила стеклянную колбочку с красной жидкостью - “Эликсир жизни”. Под ногами лежали три пустых. Зеленый индикатор был заполнен на четверть. “Двадцать семь процентов”, подсказало Марку игровое нечто, призванное приемом альфы-”ХЭ”. Теперь никакого раздражения возникающие подсказки не вызывали, скорее Марка удивляло, что он собирался играть без такой нужной вещи.

Талледа внутри дуэльного пространства не было. В одном месте игроки раздвинулись, образуя коридор, по которому и подошел от точки воскрешения глава клана “Золотой Лев”. Энсайра стояла перед ним - в левой руке щит, в правой - меч.

- Ты победила по чистой случайности.

- Лев считается сильнейшим хищником на земле…

- Эй, вот не надо опять нас оскорблять, - торопливо проговорил Таллед, но его противница спокойным голосом продолжила говорить.

- Орел считается сильнейшим хищником в небе… Грифон соединил в себе черты их обоих. И потому… Мы – сильнейшие! - Энсайра повысила голос. - В небе и на земле!!!

- В небе и на земле! - вторил ей восторженный хор сокланов.

«Вот в чем смысл их девиза…»

- Таллед, ты - осел! - Лоус схватил себя за голову, и, казалось, собирался вырвать свои волосы. - Как ты мог проиграть?! Мы же все просчитали! Аааааааа!.. Да, я сам тебе щас убью! Пять, нет… десять раз! Народ, помогайте!

“Народ” с весельем и криками начал ловить мага-неудачника.

«Интересно, он специально это сделал? Так разрядить обстановку, чтобы избавить товарищей по клану от чувства поражения, и донести до них: “Все было рассчитано, так что это не его вина, и не ваша. Нам просто не повезло”. Это дорогого стоит. Во всех смыслах.»

Началась толкотня, игроки обоих кланов, дружно обсуждая увиденное, сыпали игровыми терминами. Накупили напитков, кто алкогольных, а кто и обычных, спорили, что-то друг другу доказывали, короче - веселились, как могли. Местные веселились не меньше, некоторые из них заключали пари, и теперь передавали деньги тем, кто ставил на воительницу. В один миг Намайр преобразился из серого городка, в яркий кусочек

фантастического мира.

Этот водоворот эмоций захватил даже Сихарда, смыв угрюмость с его лица, обнажив несколько хищную, но, тем не менее, харизматичную улыбку на его лице. На то время, пока он будет помогать с подсчетом убытков, нанесенных городу, отряд добровольцев был свободен. Охота за чудовищ откладывалась на час-полтора, по прошествии которых все члены отряда должны были собраться возле казарм.

На альфу-“ХЭ” насели одновременно Ивгер и Пифир. Оказалось, “Свет истины” - это уник. Уникальными бывали предметы экипировки, задания, звания, достижения, но более всего ценились уникальные навыки. Существующие в единственном экземпляре, они делали тех, кто ими владел желанными членами для любого клана. Ограничение вступления по уровню? Никто об этом и не вспомнил. Чем дальше шел торг за внимание ценного новичка, тем спокойнее выглядел Пифир, а Ивгер, напротив, напряженнее. Было очевидно, кто предложил больше, и с кем лучше водиться.

- Эм, я вообще-то другу обещал вступить в его гильдию, чтобы вместе играть.

- Бери друга с собой, его тоже примем прицепом, - тут же ухватился за сказанное Ивгер.

- К нам можешь прийти с двумя, - победоносно улыбнулся Пифир.

- Ладно, я подумаю, посоветуюсь… Вы не против?

- Конечно, - двое вербовщиков произнесли это одновременно.

- Ты в какой гостинице остановился? - спросил Ивгер.

Альфа указал на трехэтажное строение неподалеку.

- Ну вот там завтра, давай и встретимся, - предложил Пифир.

- В обед пойдет? - уточнил Ивгер.

Одурманенный упавшими к его ногам благами, новоявленный владелец уника ответил одним кивком.

«Похоже, на слова у него сил уже не осталось.»

Альфа-“ХЭ” сделал рукой движение, будто вставил ключ в дверь и провернул на пол-оборота. И тут же растворился в воздухе.

«Вышел из игры. Побежит к своему другу, и начнет рассказывать о том, какое счастье ему привалило. А я воспользуюсь тем счастьем, что нежданно привалило мне.»

Марк направился в гостиницу. В голове он прокручивал обрывки того, что услышал сегодня.

“*…Ладно, дам тебе подсказку. Для начала, перенастрой свой игровой интерфейс. Команды там поменяй или еще что-нибудь…*

- И где его найти?

- Подумай о том, в какую игру ты зашел, или друзей спроси…”

«Игра называется “Зеркала Арона”, навык, позволяющий видеть игровые подсказки - “Зеркальный взгляд”. Ничего они мне не скажут, как же… Все тут, прямо, такие принципиальные… болтуны.»

Заходя в гостиницу, Марк увидел портье и замер. Это была красная панда. Хоть в реальности они и зовутся “малыми”, но эта особь была размером со взрослого мужчину. Таких отличий от привычного человеческого облика Марк в игре еще не встречал. Он вышел на улицу, посмотрел на вывеску над входом. Там было выведено: «Гостиница “У красной панды”».

- Мне бы хотелось снять комнату.

- Пустую или с зеркалом? - флегматично поинтересовался панда.

Марк внутренне возликовал. «Я был прав. Зеркало, все дело в нем.»

- С зеркалом, разумеется.

- Две серебряных в сутки.

Марк выложил треть полученной от Астара награды.

«Вряд ли я покину этот город раньше, чем через пять дней.»

- Третий этаж. Вот ключ от твоего номера. И не вздумай на меня смотреть, как на редкую зверушку, понял? - это должно было звучать угрожающе, но получилось почти жалостливо. Панда источал вселенскую усталость.

- Простите, я просто никогда не видел никого похожего на вас.

- Не видел он, - проворчали Марку в спину. - Я, может, тоже безгорбых верблюдов раньше не видел…

Марк напрягся, но виду не показал. Восьмой номер радовал чистотой и свежестью. Справа - шкаф, кровать, сундук. Впереди окно, под ним стол. А слева было оно - зеркало. Стоило в него, как вся комната предстала в новом свете.

Шкаф. Не имеет особых свойств.

Кровать. Перед выходом из игры ляжте в удобную кровать, и после возвращения на вас будет наложен эффект “Бодрость”: повышает базовую характеристику Выносливость на 20%, сроком на час.

Внимание! *Для получения эффекта вам необходимо провести во “сне” не менее семи часов. Также бонус уменьшается, если вы “спите” больше двенадцати часов, и заменяется на отрицательный эффект “Головная боль” на тот же период времени, если время “сна” превышает восемнадцать часов.*

«Значит, так неведомые админы стимулируют частый онлайн? А если кто-то не захочет заходить достаточно долго, то

его аккаунт и вовсе могут удалить… Начинай тогда все с начала, будто заново родился. Или нет? Ведь пересоздание персонажа невозможно.»

Сундук. Не бойтесь того, что он без замка. Даже хозяин заведения не сможет вас обокрасть… до тех пор, пока вы платите за ночлег.

И, разумеется, Марк посмотрел на себя. Над русой макушкой висела полупрозрачная лента без имени. Под ней - зеленая полоса индикатора жизни. Синей полосы не было, никаких значков тоже.

- Вызов меню.

Ничего не произошло. «Да, нет… Быть не может…»

- Настройки, - тот же эффект.

- Смена параметров.

- Игровой интерфейс. Перенастройка.

И все еще ничего.

Марк закусил губу. «Что не так? Что же не так?» Осмотрел все углы зеркала - никаких значков. Пощупал раму - никаких кнопок.

- Да, что это за игра такая?! - внезапная мысль заставила Марка застыть. - “Зеркала Арона”. Игровой интерфейс. Открыть. Меню! Настройки!!

Упоминание названия игры не помогло. Марку остро захотелось разбить это зеркало. Он сжал кулак, и погрозил им зеркалу.

«А может я перемудрил?»

Легкое касание поверхности. Ничего. Дотронулся до пустой полосы над головой. Зеркало помутнело.

Введите свое уникальное имя.

Ниже поле, под ним буквы.

«Ну, наконец-то…»

Марк

Тут же красная надпись. *Имя должно состоять минимум из пяти символов.*

Марк Соловей

Имя должно состоять из одного слова, длиной не более восьми символов

«А сразу это прописать нельзя было?»

МаркС

Имя уже занято

МаркСоло

Имя уже занято

МаркСол

Имя уже занято

«Подставлять вместо начала фамилии конец? Тогда

получится - Марквей… ФУ! Морковка конечно полезна, но не в качестве игрового имени. Маркей… Маркей звучит получше, чем СолоМарк. Мало того, что НИП называют меня верблюдом, так еще и в имени будет легко читаться сушеная трава. Так и вижу эти шуточки: "…одним именем сыт не будешь, да Солома?.. Ты, что? Он доказал, что верблюд, а они едят колючки!.. Смотри, как бы ник не свалился со своего места, а то ведь соломинка сломала спину верблюду… бла-бла-бла". Нет уж, лучше - Маркей."

Марк двинул по зеркалу ладонью, стирая написанное.

Введено уникальное имя. Применение имени произведено автоматически.

Марк оторопело глядел на имя, выписанное у него над головой - *МаСол*.

«Первым должны были исчезнуть буквы фамилии, но остались… Вот, до чего странная штука. Вроде и мир тут магический, а тачскрин все равно подвисает.»

Улыбнувшись своему отражению, Марк нажал на имя еще раз.

Игровой персонаж.
Уровень - 0
Имя - МаСол
Раса - Человек
Здоровье - 65
Магия
Первичные характеристики:
Сила - 62
Ловкость - 31
Выносливость - 69
Концентрация - 85
Реакция - 91
Вторичные характеристики:
Чтобы увидеть вторичные характеристики, используйте зеркало лучшего качества.

То же самое система говорили и на счет скрытой информации по навыкам и умениям. Марк не видел характеристик своей экипировки. Нажал на отражение:

Старый изношенный нагрудник.

И вновь совет найти зеркало получше. Та же беда с *Ржавыми наручами*, *Ржавыми поножами* и *Мечом стражника*.

По дороге к месту сбора добровольческого отряда, а после к месту охоты на чудовищ, Марк слушал бахвальство альфы. С ним вновь начал спорить бета-"ХЭ", который быстро понял, что второй билет на досрочное вступление в топ-клан ему не светит. Как и внимание девушки, которой, судя по всему, альфа-"ХЭ" намерен

этот билет предложить. В отряде были и другие представительницы слабого пола, но бета-“ХЭ”, похоже интересовался чисто спортивной стороной вопроса.

Было видно, что Сихарда вся эта болтовня раздражает, но он ничего не говорил. О чем он думал? Марк не знал, его голову занимали мысли об альфе. Свободное время Марк потратил с пользой, впрочем, как и всегда. До начала похода, он успел побегать по площади, поговорить с игроками и торговцами; вызнать, что можно о зеркалах, о скрытых характеристиках и смог по-настоящему оценить уникальный навык альфы - “Свет истины”. В перспективе - это поможет узнавать характеристики абсолютно любых предметов и существ. Распознавание неизвестных предметов и ингредиентов, анализ способностей сильнейших монстров для разработки стратегии нападения - самое очевидное применение для этого навыка.

Но Марк мыслил дальше. Всю эту кутерьму с зеркалами он видел не как борьбу с манчкинами, а как создание спроса на определенные услуги, товары. Цена легко регулируема количеством предложения на рынке, а здесь все в руках администрации игры. По-настоящему крупный оборот игровой валюты будет проходить не через гостиницы или спекуляцию торговцев. А через - зеркала. Они в дефиците, и легко бьются. Найти зеркало качеством выше обычного – задача не из легких. В такой ситуации человек, способный в перспективе заменить этот дефицит - не просто на вес золота. Он – источник дохода, золотая жила. Ведь самый дорогой товар - это информация, и он может получить ее о людях, предмете, монстре, просто выпустив светлячка.

«Запредельное везение.»

- Стоять! - рявкнул Сихард. Все разговоры прекратились. - Здесь свернем с дороги в чащу. В нескольких минутах ходьбы есть поляна, на которой часто останавливаются торговцы. Волчья стая очень ее полюбила, будем дожидаться этих тварей там. А теперь тихо.

Когда добрались до поляны, Марк понял, что в засаде им сидеть не придется. Монстры уже были там. Волками их можно было назвать с натяжкой. Похожи, но вместо шерсти - гладкая черная кожа. Зубы, торчащие вразнобой, слишком длинные. А над одной парой налитых кровью глаз, расположилась вторая - поменьше. Метр в холке, мощные лапы, широкая грудная клетка. И таких тварей семеро.

- Сейчас я выскочу, и убью ближнего. Если набросятся все - мне не справиться. Удержите их, чтобы я смог извести их по очереди. Сможете подранить или убить, получите

дополнительную награду. Начали.

Сихард рванул из кустов не хуже, чем Энсайра во время поединка. Блестящий меч просвистел, и первая волчья голова покатилась по земле. “*Подкормка для чудовищ*” с воодушевлением вывалилась на поляну и с удивлением наблюдала, как труп монстра растаял, а оставшиеся твари немного подросли. Сихард замер.

- Эй, Тайкур! Подсвети!

Альфа тут же выпустил “Свет истины”. Над головами всех волков появились две полосы и одинаковая надпись - “Хирар”.

- Полагаю, сейчас мы оправдаем название нашей группы. А за смерть Сихарда мы в Намайре получим такой минус к репутации, что туда лучше не возвращаться, - шокировано сказал бета.

- Что ты ноешь? Никто же еще не умер, - это одна из девчонок, которую отрядные умники оставили без внимания.

- Ты, что не видишь? Это не стая, а один монстр, - бета опустил меч, глядя на медленно приближающихся волков. - Убьем одного, остальные станут больше и сильнее…

- И что?! Перебьем, делов…

- Не перебьем! Глаза разуй, дура! Хирар! Попадает под ограничения игровых ников - от пяти до восьми букв! И цвета они какого?!

- Фиолетового, и что? - уже не так уверенно продолжила девушка.

- Именной монстр высокой редкости… Иначе говоря - рейдовый монстр.

Видно, что-то такое она о них знала, потому что тоже опустила меч, и обреченно проговорила:

- Нам конец…

[1] Апаться (от англ. *Up* – дословно *вверх*) – сленговое выражение, обозначающее повышение уровня.

[2] Нуб (от англ. Newbie – новичок) – малоопытный игрок, чья осведомленность о деталях игрового процесса значительно ниже среднего. Применяется в качестве уничижительного обращения.

[3] Пати (от англ. party – группа) – небольшое количество игроков выполняющее общее задание.

Глава 3 Ошибка

- Отставить панику! Вы же бессмертны! Соберитесь, и приготовьтесь к бою.

Марк мандражировал, все-таки, даже с учетом информации, поступающей благодаря “Свету истины”, окружающее было слишком реально. Любая компьютерная графика выглядит хоть немого, но фальшивой. Здесь иначе. Видеть подобных тварей и оставаться спокойным не получалось.

«Бессмертны, но испытывать боль никому не хочется. Сихард был прав, опыт смерти действительно важнейший для игроков. Я уже умирал в игре, ничего страшного.»

Марк осознавал, что пытается обмануть себя. Когда близнецы швыряли его в воздухе, адреналин холодил кровь, когда он увидел свое обезглавленное тело, испытал настоящий шок. Стоять напротив этих тварей было страшно, но Марк привычно каплю за каплей подавлял лишние эмоции, мешающие мыслить рационально. Так же, как он делал это во время работы в “Cassiopeia copr.”.

«Да, это работа. Всего лишь работа. У меня есть задание - достичь за один год как можно большего уровня в этой игре. И ради своей цели, ради первого шага на пути к величию, - не в этой фальшивой реальности, а в настоящем мире - я должен буду сражаться с такими чудовищами вновь и вновь. Пусть инстинкты твердят, что нужно спасаться, я знаю - чувства лгут. Доверия заслуживает лишь беспристрастный разум, и он говорит мне иное. Эти монстры - фальшивка. В этом мире я бессмертен. Он создан, чтобы его использовали для усмирения своих страстей такие, как я. Иначе говоря, эти твари – моя добыча!»

Доводы разума переубедили сердце, и пусть нервы все так же были напряжены, страх внутри Марка сменился предвкушением. Он крепче сжал рукоять меча руками, чуть присел и выдвинул правую ногу вперед, занося меч над правым плечом.

Один из волков недовольно рыкнул, глядя прямо на него.

- Мы должны бежать, - последняя девушка в отряде выглядела очень напуганной.

- Если побежишь, мгновенно умрешь. У таких тварей отлично получается набрасываться на спину жертвы, - тихо предупредил Сихард. Предельно собранный, он наблюдал за приближением врагов в той же стойке, что и Энсайра перед началом дуэли. Щит перед собой, над ним глаза и макушка, защищенная шлемом.

Правая рука с мечом отведена назад. Щит был треугольным, и почти в два раза меньше, чем у воительницы, да и меч короче, но Сихард выглядел значительно опытнее и опаснее.

- Нет, я смогу. До города ведь не далеко. Позову помощь, вам нужно просто продержаться!

- Решила дезертировать?

- Что? Нет… Я… - в голосе паникерши страх начал перерастать в безумие. - Я все поняла! “Подкормка для чудовищ”, название группы - это подсказка. Ты злой стражник, это сценарный квест! Мы должны добраться до города и рассказать о том, как ты хотел скормить нас монстрам! Да! Эй, все! Убейте Сихарда, или продержитесь до моего возвращения. Это точно сценарий! Помните стражников? Они все, а может и весь город - оплот тьмы! Это точно начало обновления игры. Во всех фэнтези есть темная сторона, а здесь - нет! Они просто прячутся! Мы раскроем их и войдем в легенды этого мира!..

- Твоя глупость войдет в легенды. Темная сторона этого мира… бойся узнать ее, - мрачно проговорил Сихард.

Отвечать она не стала, а развернулась и бросилась прочь с поляны. Она успела сделать два шага, как вдруг ее свалил один из монстров. Пять метров, разделяющие их волк преодолел в одно мгновение.

“Стремительный наскок”, “Удар когтями”, “Разрыв горла”.

Сообщения в голове Марка появились с такой скоростью, как будто выскочили одновременно, а не друг за другом. Зверь вцепился зубами в шею горе-воительницы и тряс ее, елозя по земле. Из-за пояса девушки вывалился кинжал, а затем она исчезла.

- Критануло[1] за удар со спины, - прокомментировал бета.

Марк растерялся, следить за монстрами со всех сторон не получится. «Нужно что-то делать.» Он решил внести предложение.

- Давайте, распределим роли. Выбирайте себе противника, за которым будете следить, и контролируйте только его. Их семеро и нас семеро. Мы убили одного из них, они убили одного из нас. По одному убито, по шесть живых - счет равный, справимся.

- Ты - нулевка, - зло бросил Марку бета. - Ты ни хрена не знаешь об этой игре, если ду…

- Зато я знаю, что это игра! - перебил его Марк. - И потому штаны у меня сухие и не пахнут. Это игра! Здесь все подчинено логике ее создателей. Если бы это задание было не выполнимым, нам бы его просто не позволили взять. Было бы какое-то ограничение по уровню, или еще что-то. – бета фыркнул. – Этих монстров столько же, сколько нас. Это не случайно. И нападать

они не спешат. Это квест песочницы[2], - для большего убеждения Марк перешел на игровой сленг. - Если моб не агрится[3], а нападает только при бегстве или отвечает убийством на убийство, что это значит? - лица компаньонов были несколько озадаченными. - Это значит, что нельзя убегать, или убивать его вот так запросто. Если допустили игрока с нулевым уровнем, значит это нубский квест. Неписи не спешат помогать, но кто сказал, что тут нет обучения? Кто-нибудь получил стартовые шмотки? Бонусы первого входа? Во всех играх вначале дают хоть что-то.

- Нет тут ничего такого! - бета злился, но оборачивался, посматривая на других.

- Тогда почему они не нападают? - в этот момент один из монстров раскрыл пасть в зевке. - Может потому, что они ходячие мешочки со стартовым бонусом? Это не чудовища, это - наш законный лут[4].

- Допустим, ты прав, - вздохнул альфа. - Ты видишь информацию о мобе?

- Только имя и названия приемов, когда он их применяет.

- Это, наверное, из-за разницы в уровнях. У меня четвертый, и я вижу, что это чудо двенадцатого. Мы ему не соперники.

- А какой уровень у Сихарда?

- Не знаю… - задумчиво пробормотал Тайкур. - Но смысл, если выживет только он? Не думаю, что непись принесет лут на точку возрождения и раздаст, как подарочки на Новый Год.

- Монстры подрастают только, когда один из них умирает, верно? Значит нужно убить их с минимальным промежутком времени. Думаю, Сихард справится, если мы этих волчат обездвижим. У кого-нибудь есть парализующие умения?

- У меня, - последний член отряда держался особняком, и до этого ни о чем не говорил. - Действует три секунды, откат - двадцать.

Остальные промолчали. Больше нужных умений ни у кого не было.

- Значит, нужно их замедлить. Это симуляция реальности, значит, можно попробовать подрезать им сухожилия.

- Есть такой навык, но для использования его нужно сначала открыть, то есть удачно использовать против нескольких десятков обычных монстров или одного… или одного редкого… - одиночка по имени аСинАсс выглядел растерянным и немного огорченным. – Погодите ка… Это реально нубский квест! Но почему об этом нет информации?

- У тебя нет. Уверен, в топ-кланах об этом знают. Видел, во что наряжены “Грифоны” и “Золотые Львы”? - бета был похож

обиженного ребенка.

Все выглядели немного ошарашенными.

- Чур, этот мой! - радостно указала мечом на одного из волков Рииза.

- Я попробую с тем, - выбрала цель Лифша, которую альфа хотел забрать прицепом в клан “Грифонов”.

Бета молча указал на своего волка, подражая аСинАссу. Напротив Сихарда уже стоял противник. Альфа показал на еще одного, оставив Марку того, который убил девчонку по имени Ильтаа.

- Раз такой умный, командуй, - бросил Тайкур.

- Во-первых, Сихард, ты сможешь их быстро прикончить, если мы их обездвижим?

- Да, твой план может сработать.

- Тогда, давайте станем как-то поудобнее, а том мне к своему монстру долго бежать.

- Как скажешь, босс! - отсалютовала мечом Рииза.

- Босс, - хихикнула Лифша, бросая взгляд поверх головы Марка.

Народ зашевелился.

- Тоже мне… - проворчал, вечно недовольный бета.

- Что-то имеешь против? - спросил аСинАсс. - Пусть командует, раз хоть что-то предложил.

- Да плевать! - дернул головой бета, и Марк обратил внимание на его имя - эЛеваТор.

Когда все стали, где нужно, Сихард добавил:

- Как будем действовать?

- Набросимся разом, лишь бы не убить никого раньше времени. И, это, погодите немного, - Марк наматывал мешок на левое предплечье, чтобы получить лишнюю защиту, за неимением щита. Поможет или нет, он не знал, но в фильмах такое часто проделывали. Остальные смотрели на это со скепсисом, но Марку было плевать. Ведь это у него, а не у них были “Ржавые наручи”.

- Командуй, как будешь готов, - Сихард не сводил взгляда с монстра.

Все члены отряда признали ваше лидерство перед лицом могучего противника. Вами открыто умение “Лидерство”.

Марк улыбнулся. «Вот она – сила хладнокровного разума.»

- Я готов. Начали!

Марк бросился на своего противника, неуклюже махнул, целя в левую переднюю лапу. Волк отскочил, но тут же рванул вперед. Вцепился в подставленную руку, обмотанную мешком, и начал трясти с такой силой, что Марк тут же оказался на земле. Его мотало, пока рука не выскользнула. Монстр пригнул морду к

земле, и принялся скрести лапой по мешку, пытаясь снять его с зубов. “Ржавый наруч” с лопнувшим ремешком валялся рядом.

«Не было бы счастья, да несчастье помогло». Марк быстро глянул на других. Лифша убегала от своего монстра, но не поворачивалась к нему спиной. Сихард принимал удары на щит, а мечом пытался достать лапы монстра, одну тот уже поджал. Рииза уклонялась, ударяя мечом в шею и бока монстра. «Как бы не убила…». Альфе помогал аСинАсс, его монстр валялся на боку. На лапах были черные полосы, отчего-то отлично заметные на черной шкуре. «Ох, уж эти игровые условности… Значит, это сигнал о травме. Остается подождать, пока он снова сможет использовать свое умение. Тогда следующего монстра обездвижит, и быстро подрубит лапы»

Марк инстинктивно дернул рукой с мечом. Монстр дернулся, останавливая прыжок и зарычал. А Марк понял, что на противнике появился эффект “Оцепенение”, вызванный прерыванием атаки. Марк поднял с земли кинжал, выпавший с пояса Ильтаа. Когда четырехглазый волк вновь рванул вперед, Марк решился на повторение трюка, увиденного во время дуэли - диагональный удар мечом, потом разворот тела, и обратный удар другой рукой. Вместо щита был кинжал, но Марк полагал, что это должно сработать не хуже.

Однако монстр после первого удара отпрыгнул не в бок, как ему полагалось сделать, а назад, разрывая дистанцию. Марк испытал острое разочарование, но тут же его подавил.

«Точно, у Талледа сзади была граница дуэльной зоны, потому он ушел вбок. Необходимо, чтобы монстр продолжал атаковать, или сместился в сторону. Значит… замах нужно делать так, будто я промазываю. Нужно спровоцировать его, дать этому цифровому разуму увидеть близость победы, чтобы его алгоритмы посчитали риски приемлемыми.»

Меч шел почти мимо клыкастой морды, монстр уклонился влево, и немного затормозил перед новым броском. Марк тут же провел доворот тела, используя инерцию удара мечом. Теперь он стоит спиной к противнику. Левая рука держит кинжал обратным хватом, и несется на встречу невидимому сейчас противнику. Марк ощущает соударение короткого клинка с врагом, разворачивается дальше. Кинжал попал волку в левую нижнюю глазницу, и уперся в нее сбоку, разворачивая голову монстра.

Вы открыли навык “Комбинирование ударов”

Окрыленный успехом, Марк продолжает вращение, чтобы “Мечом стражника” со всего размаха ударить по лапе чудовища. Но противник встал на задние лапы, пропуская меч под собой, а потом резко отпрыгнул.

Бета начинает орать, но замокает, когда монстр перегрызает ему горло. Волк победитель набрасывается на спину, все еще бегающей Лифши. Рииза, поспешила ей на помощь, но, опомнившись, развернулась к своему противник. Тот уже применил “Стремительный наскок”, и, сбивая девушку с ног, насадил себя на ее меч. Труп тает, а оставшиеся монстры подрастают. Марк попытался отпрыгнуть от своего. “Стремительный бросок”, и от удара лапами его уносит за пределы поляны. Лишенный глаза монстр применяет “Разрыв горла”, но вцепляется в подставленную руку. Челюсти сцепляются с гораздо большей силой, чем раньше. Марк почувствовал, как зубы впились в его плоть, как затрещали кости. Боль была адская, а затем…

Вы отравлены слюной Хирара. Болевые ощущения увеличены на 40%.

Затем все стало хуже. Особенно резкий рывок и Марк отлетел в сторону. Часть левой руки была прозрачной и черной. Хирар что-то пережевывал.

«Он оторвал мою руку! И теперь жрет! Тварь!!». Паника длилась недолго, оставшийся фантом напоминал, что это всего лишь игра, и на самом деле ничего непоправимого не произошло. Однако боль осталась. Была ли она действительно усилена, Марк не знал, он никогда прежде не ломал кости, и тем более, ему не отгрызали руки. Все, чего он хотел, это избавления. Идиотская игра не стоила таких мучений. «Один его укус в горло и все кончится. Нужно просто не сопротивляться, и позволить себя убить…»

Монстр начал увеличиваться вновь. На этот раз три целых глаза начали сиять, а из суставов на лапах и хребте вылезли шипы. Тварь задрала голову, и завыла.

- Это смена фазы! - раздался с поляны вопль альфы.

Этот крик отрезвил Марка. «Сдаться? Больно? Это игра… просто игра…» Все чувства покинули его. Не осталось никаких сомнений, только цель.

Вы открыли новый навык – “Боевой транс”.

Вы вошли в боевой транс. Уровень болевых ощущений снижен до 0%. Эффект продлиться еще 58 с.

Таймер отбрасывал секунду за секундой, но Марк сосредоточил свое внимание на противнике. Как только монстр прекратил выть, и начал приседать перед прыжком, Марк бросился влево. “*Стремительный наскок*”. Шипованный волчара пролетает мимо, а кончик “Меча стражника” оставляет красную полосу на его шее. Монстр разворачивается во время приземления и вновь приседает для прыжка. Сознание Марка

мгновенно фиксирует это, и отправляет тело в сторону с траектории нового рывка твари. На пути монстра оказалось дерево, осознавая, что сейчас произойдет, Марк отпрыгнул дальше. Монстр, оттолкнувшись от дерева, вновь применил свой наскок, но расстояние оказалось слишком велико, и его когти вспороли лишь воздух.

Чудовище вновь качнулось назад, напрягая лапы, но Марк не отпрыгнул, а упал на спину. Прибавивший в силах волк перелетел его, приземляясь на поляне.

«Отлично, там остальные. Справиться будет легче.»

Однако, выбежав на поляну, Марк увидел там еще троих Хираров. Один, с которым в самом начале разобрался аСинАсс, лежал в стороне. Одна задняя лапа лишилась черных полос травмы, и яростно дергалась, скребя землю шипами и когтями. Двое других монстров скакали зигзагами, раня игроков шипами.

Лифша ревела, баюкая правую руку. Отсутствие слез напоминало о нереальности окружающего. Рииза и Тайкур рубили ноги обездвиженную тварь, Сихард кружил, сдерживая другого, аСинАсс занес над его загривком меч. “*Парализующий укол*”. Тварь замерла, а игрока снес монстр, которого должен был отвлекать Марк. Тот, над которым изгалялись Тайкур и Рииза снова двигался, покалечить ему успели лишь одну лапу. Встав на задние лапы, передней он ударил Тайкура, сбив того на землю, и навесив эффект “Дезориентация” на пять секунд. Рииза подсела, втыкая меч в брюхо монстра. Не издавая ни звука, она рванула оружие вверх оставляя черный след. Монстр растворился, остальные не увеличились, но глаза их загорелись ярче, а шипы заострились, уподобившись клинкам.

Монстр, сбивший аСинАсса, обиженно заревел, сообщая, что тот исчез не из-за смерти, а благодаря какому-то трюку. Своему монстру Сихард успел покалечить две передние лапы, и серьезно ранить правую заднюю. Когда единственный сохранивший подвижность монстр бросился на него, он применил “Рывок неистового воина”. Меч погрузился в голову чудища наполовину, после чего тот растворился.

Частично исцеленный от нанесенных стражником увечий, один из двух оставшихся Хираров не успел прыгнуть на спину Сихарда, из-за “Парализующего укола”, возникшего из пустоты аСинАсса. Вместе с ним, Риизой и Сихардом Марк начал рубить ноги монстра, но тут закончилось действие “*Боевого транса*”. Возвращение боли свалило лидера отряда на колени. Марк застонал, его выдержки едва хватало, чтобы не кричать во все горло.

«Нахрен такую игру! Должен быть другой способ поднять

уровень…»

- Жопа! - выругался Тайкур, поднимаясь на ноги. - Эта тварь, как будто предлагает нам убить последнего собрата. Издевается, мать его…

Отряд справился с одной тварью. Теперь она могла брыкаться, щелкать пастью, но не могла встать. Другая же - та, которую поранил в самом начале аСинАсс - восстановила три конечности из четырех. Этого достаточно, чтобы напасть, но она стояла, наблюдая за игроками.

«Действительно издевается.»

- Нужно напасть на того, что здоровее. Завалим его, этот не восстановится полностью, добьем лежачего.

- Не уверена, что у нас получится, - Рииза косо поглядывала на черный фантом вместо куска левой руки Марка.

«Она боится. Ну, это нормально. Но мы не для того мучались, чтобы теперь сдаться.»

- Нет. Сначала убьем лежачего, потом того.

Все посмотрели на Марка, как на психа.

- Помнишь, ты кричал про смену фазы?

- Ну да, уничтожив половину монстров, мы вроде как снесли ему половину жизни. В некоторых играх в такие моменты боссы меняют поведение.

- Точно, - продолжил Марк - вот только, мы на тот момент убили трех монстров из семи. И сейчас планируем убить шестого. То есть, где гарантия, что он не восстановится полностью? Будете возиться с тем, этот окажется у вас за спинами.

- Все равно риск меньше, если бить вначале здорового, - довил аСинАсс. - У меня скоро восстановится “*Невидимость*”, тогда я смогу его парализовать и мы его забьем.

- За три секунды? Не получится. Сихард, с какого расстояния ты сможешь использовать свое умение, чтобы срубить голову этой твари?

- Десять метров. Но, чтобы применить его, я должен подготовиться.

- Чудно. Этот монстр любит прыгать, так? Значит, после того, как останется один - поступит привычным способом. Скорее всего, этот прыжок будет дальше и быстрее. И еще, на шее у него нет шипов. Каждый раз оставшиеся становятся сильнее, но Сихард с легкостью сносит им головы своим приемом. Нужно только выгадать момент… Конечно, тот на кого он сиганет, отправится на точку возрождения, но я рассчитываю, что вы принесете мне долю трофеев. Договорились?

«Достало терпеть эту боль…»

Все наперебой принялись убеждать, что не оставят Марка без

награды, буде такая появится.

Сихард отошел вбок на десяток метров, остальные игроки стали с другой стороны. Марк, стоя на коленях, прислонил лезвие меча к шее лежачего монстра и навалился всем телом. Через несколько секунд он растворился, а со стороны оставшегося раздался полурык-полувой, от которого по коже побежали мурашки.

Тварь снова выросла, над головой висело имя “Единый Хирар”, шипы стали влажно блестеть, а все тело и морда покрылись сияющими красными узорами.

Горящие глаза нацелились на Марка. Но вместо страха, в душе его росло возмущение, что-то перемкнуло в уставшем мозге от всех полученных впечатлений.

«Я жертвую собой ради победы, но я не жертвенная овца. Фальшивое пугало из фальшивого мира, сейчас убито будешь именно ты. Мы не жертвы чудовищ, мы охотники на них, и сейчас ты - моя добыча. Эта смерть принесет мне облегчение, но я не собираюсь облегчать твою задачу…»

Единый Хирар качнулся назад, готовясь к прыжку, Марк напрягся, бросая себя навстречу. Монстр пропал, но Марк знал, что тот сейчас несется прямо на него, и внутри разливалось ликование.

«Единый Хирар - это имя не подходит под требования для ников игроков. Из двух слов, и больше восьми букв. Ты больше не именной монстр, а рядовой моб… подкормка для нубов.»

Вокруг вытянутой вперед руки, сжимающей меч, появились золотые искорки. Марк не успел их толком рассмотреть, как последовал удар. Его отнесло назад, но каким-то чудом его ноги остались на земле, и Марк не упал, отъезжая назад под давлением чудовища. Едва движение замедлилось, сбоку появился Сихард. Обеими руками он сжимал клинок, направленный острием вниз. Тело монстра упало на землю, а его голова осталась висеть на руке Марка. Во время столкновения с монстром он попал мечом ему в небо, где меч и застрял. Золотые искры окружали все тело Марка, повторяя его контуры. Тело монстра не растворялось, а смирно лежало в пыли.

- Все. Мы победили… - Марк ощутил невероятное счастье. Задрал голову, и, выдавливая из легких весь воздух до последнего, закричал. - Мы победилиииии!

Радость была не такой уж долгой. Золотые искры пропали, вернулась боль, о которой Марк позабыл в последние мгновения перед броском монстра. Дальнейшее воспринимал сквозь туман. Мелькало какое-то сообщение об увеличении отравления слюной Единого Хирара.

Марк не знал, сколько прошло времени, прежде, чем он испытал облегчение. На периферии сознания возникло сообщение, что к нему применено “Исцеляющее касание”. Болевые ощущения сменялись настоящим блаженством.

Лифша держала в руке еловую веточку, обрубленную с двух сторон. Единственный отросток на ней отходил под прямым углом и заканчивался совсем еще молодой зеленоватой шишкой.

- Ну, как?

- Отлично! - от облегчения хотелось петь и танцевать. Марк посмотрел на Лифшу с благодарностью. Подняться быстро и легко не получилось. Сосредоточившись на внутреннем зрении, Марк увидел эффекты “*Усталость - ваша сила снижена на 23%. Оставшееся время - 45 с.*” “*Болевой шок - ваша скорость снижена на 60%. Оставшееся время - 12 с.*” “*Обновление - благодатное последствие исцеления, снимает негативные эффекты, вызванные травмами, потерей здоровья, усталостью. Время действия - 2 с.*”

За две секунды действия “Обновления”, время действия “Усталости” и “Болевого шока” сократилось на 10 с., после - вернулись к нормальной скорости отсчета.

«Значит, эта штука сокращает время дебаффов[5] в пять раз…»

- Спасибо. - Марк уже и не помнил, когда в последний раз так искренне улыбался, безо всяких сторонних мыслей о полезности того или иного человека.

- Пожалуйста, - Лифша светилась от радости. - Когда меня ранили, я все не могла ничего сделать, только хотела, чтобы боль, наконец, ушла. Почему не вышла из игры, сама не понимаю. Помутилось в голове что-то, наверное. А потом, когда мы победили, я получила уровень и умение “Исцеляющее касание”. Мы тут лут собрали, не хотели без тебя делить, но эта штучка наделяет владельца навыком исцеления, так что я ее себе забрала, ты не против?

- Нет, конечно.

- Попробовал бы он быть против, после твоего лечения.

Как оказалось, из “Единого Хирара” выпало всего пять предметов, по числу оставшихся в живых игроков. Загвоздка состояла в том, что все предметы становились персональными при поднятии. Распределением добычи, как правило, занимается лидер. Отряд решил, что раз уж победу одержали благодаря идеям Марка, то ему положено право первого выбора. Между собой отряд договорился, и каждый хотел строго определенную вещь.

“Клык Хирара” - кинжал, в рукоять которого можно было заливать яд. В описании говорилось, что благодаря пористой

структуре лезвия яд будет выходить в строго одинаковых количествах. Природный прототип клинков убийц. Сейчас кинжал был заполнен “Слюной Хирара”, которая помимо увеличения боли, останавливала эффекты кровотечения. Рассуждения о возможности применения, как этого яда, так и другого, бурным потоком лились из молчаливого аСинАсса. Не было сомнений в том, как сильно он хочет этот кинжал.

“Лесные сапоги” уменьшали шум при ходьбе по лесу и увеличивали, сродство с природой. “Живую ветвь” уже забрала Лифша. Оставались кристалл маны и круглая пластина “Заклятого металла”. Именно она и манила Марка.

“*Примитивнейшее зеркало древности представляло собой кусок начищенного до блеска металла. Однако, эта пластина, хоть и способна отражать, но зеркалом ее назвать трудно. Помните, у вас в руках почти неразрушимый заклятый металл, и отполировать его будет весьма тяжело.*”

Марк уверенно взял пластину под удивленными взглядами остальных.

- Ты действительно хочешь этот кусок жести?

- Да. Он кому-то еще приглянулся?

- Нет, - замотал головой аСинАсс - тогда получается каждый получил то, что хотел? То есть, это реально стартовый бонус и система выдала каждому по желаемому? Мне кинжал, МаСолу эту фигню, Лифше ветку, Риизе сапоги, а Тайкуру камень?

Марк улыбнулся. «Они не понимают всей ценности этой вещи. Если хорошенько отшлифовать, то получится зеркало - самая ценная вещь в игре. А если улучшить качество шлифовки, то вполне может увеличиться и качество зеркала. Для меня - это лучшее, что может быть. Информация - самый дорогой товар. И если зеркало не разобьется от одного-двух ударов, его можно будет носить с собой. Кто знает, когда я смогу открыть “Зеркальный взгляд”. Мне не придется быть слепым до того времени.»

- МаСол был прав, - даже с учетом уважительных интонаций в голосе Тайкура, Марку резало ухо это его игровое имя. - Это начальная настройка на игровой процесс. В игре нет классов, но в этом бою каждый проявил себя с определенной стороны. Лифша, выпала из боя сразу, и хотела избавиться от ран - получила умение лекаря и вещь для него. Ты убийца, и к твоей невидимости этот кинжал в самый раз. Нет классов, но система просчитала наш стиль игры, и выдала стартовый набор.

- Невидимость, я в бою получил. Блин, полгода старался притворяться тенью в людных местах, получил умение “Незаметность”, а невидимости ни шиша. И тут раз - получи

навык, причем не за бешенные деньги у наставника, а просто так. Слушай, МаСол, а ты случайно не “Посвященный”? По описанию, это звание дается тому, кто знает все о “Зеркалах Арона”. Играл, играл, потом пересоздал персонажа и оп-па - первый уровень в первый же день. Везет тебе… Я в нулевках месяц ходил.

- Пересоздать персонажа нельзя, - напомнил Тайкур.

- Первый уровень? Когда? - Марк еще раз вгляделся в себя. Ничего. Действие света истины не помогало изучить себя самого. «Это из-за отсутствия нужного навыка?»

- Когда бросился на последнего монстра, - вставила Рииза, осматривая обновку на ногах. - Тебя окружило золотое свечение “*Печати совершенства*”. Когда уровень поднимаешь, на десять секунд замораживает все негативные эффекты и делает неуязвимым ко всем типам урона. У меня, кстати, тоже навык открылся. “*Растущий лес*”, я им моба добила. Почему-то с бонусом для эльфов. Хотя эти сапожки за счет родства с природой тоже усилят навык.

- Раса определяется системой после десятого уровня. Может, останется Человек, а может измениться на другую. Так что вполне может быть, что ты - будущий эльф. А по навыкам, какой-нибудь рейнджер, - из Тайкура вновь показалась сущность ходячей энциклопедии. - Я открыл умение “*Обращение с животными*” и навык “*Выращивание магического питомца*”. Для него нужен кристалл маны. Так что, это не совпадение.

Каждый радовался своему трофею. От тела монстра ничего не осталось, кроме головы, на которую любовался Сихард. Его взгляд выражал удивление. «Похоже, он и сам не верил в победу. Впрочем, будь по-другому, никто бы из нас не почувствовал этого напряжения, не показал себя настоящего, и тогда определить для нас награду было бы сложнее. В игре нет классов, но в силу характера каждый выбирает свою линию поведения, которая в той или иной мере соответствует игровым архетипам.»

- Ну, что? В город? – Тайкур скорчил хитрое лицо. – У кого какая награда была за задание.

- Никакой, - удивилась Лифша. – Я думала, за выполнение повысят чуть-чуть репутацию в городе.

- Это разве задание было? Мы просто вступили добровольцами.

- Да ну? Я, например, выполнял задание по сбору урожая, а после выполнения получил рекомендацию для стражи и указание вступить в ряды добровольцев. И я не помню, чтобы такие рекомендации давали раньше.

- Это было решено вчера на совете города, – вставил слово Сихард. – Бессмертные, способные грамотно и

дисциплинированно выполнять поручения, получат рекомендации, все прочие – должны доказать свою полезность. Иначе, никто из стражи сотрудничать с вами не будет.

- Значит, админы внесли обновление в систему! – радостно вскочил Тайкур. – Точно, ведь говорили, что, не смотря на запуск игры, тестеры продолжают работать. Блин, они реально ее настраивают до сих пор! Все, кто считал игру провальной, ошибались. И на этой ошибке можно сыграть! Если подсуетиться, у нас будет шанс догнать топовых игроков. К тому же эЛеваТор, похоже, был прав насчет скрытого опыта. Если еще идет настройка, то его могли тупо начислять не за все задания, а лишь за некоторые, и то через раз.

Марк успел услышать согласие Риизы и аСинАсса, а затем все вокруг пропало, осталась лишь непроглядная тьма.

«Я опять умер?»

Моральное истощение после боя не позволило появиться удивлению, но возрождение все не происходило.

«Где-то я читал о подобном… Эффект потери сознания, кажется. Если выйти из игры в это время, то тело не исчезнет, а останется в плену. Время зависит от “Сопротивления оглушающим эффектам”. Если я буду пытаться активно двигаться, игра посчитает это сопротивлением?»

Марк не чувствовал тела, но попытался резко двигать руками и ногами. Раздался глухой стук. «Будто в коробке заперли…» Марк увеличил интенсивность попыток, и над ним появился свет. Однако это была вовсе не игра. Крышка капсулы откинулась, но начала падать снова. Марк выставил руки, чтобы удержать ее.

«Совсем ничего не чувствую, но могу двигаться… Уже хорошо»

Пока выбирался из установки симуляции реальности, Марк несколько раз ударился. Слушалось тело плохо. На капсуле не горело ничего, кроме дисплея:

Критическая ошибка ключа доступа! Установка переведена в аварийный режим.

Марк насколько мог быстро нащупал с внутренней стороны борта поддельный ключ. Вытащил непослушными руками из разъема и поспешил спрятать в саквояже.

«Если установка распознала ключ как поддельный, нужно ждать проверки от официальных органов. Они наверняка приедут узнать что случилось.»

Выключение капсулы и выведение ее из аварийного режима заняло минуту, копирование статистики работы на внешний носитель и обнуление данных по учетной записи, еще пять. «Подчищу хвосты, попробуем убедить гостей в том, что я кому-то

сдал капсулу на время… Осталось привести себя в порядок.»

Марк все еще не чувствовал свое тело. Упражнения и растирания не помогли, результат дал контрастный душ. Мало-помалу чувствительность возвращалась, вместе с ней пришла боль от ударов по капсуле.

«Сумма, в которую мне обошелся ключ почти в три раза меньше той, что я приготовил для взятки. Но едва ли это можно назвать выгодной экономией… Капсула симуляции реальности работает с мозгом… Насколько опасно использовать ключ, взятый у взломщика? Каковы шансы однажды не выбраться оттуда вовсе? Стоит ли класть на одни весы должность и здоровье?»

Марк копался в сети, разыскивая информацию о вреде капсул. Все статьи сходились на том, что после обследования и детального анализа данных, даже запущенные случаи получают свои рекомендации по настройкам, лишающие каких бы то ни было возможных проблем. Вот только, никаких рекомендаций Марк не получал, и в ближайшие полгода не получит. В надежде на то, что это все-таки обычный системный сбой, Марк поискал информацию по своей капсуле. Как оказалось, она включала в себя сложную систему диагностики, которая и поднимала ее цену так высоко. Для исключения этого модуля из аппаратуры и была введена обязательная проверка перед выдачей ключа. В итоге, капсулы подешевели, а государство получило не только экономию при производстве, но и дополнительный доход от продажи медицинских услуг. Частные клиники к выдаче ключей не допускались.

«Значит мое здоровье вне опасности… - сердце Марка сбросило оковы тревоги. – Осталось выяснить заинтересовала ли кого-то эта системная ошибка.»

Прошло несколько часов, на улице стемнело, но никто так и не появился.

«Если сегодня гостей ждать не стоит, нужно позаботиться о синяках. Организм - главный ресурс человека, и если он в порядке, достижение цели - вопрос лишь времени и желания.»

Марк отправился в аптеку, мысли его вращались вокруг слов продавца ключа.

“…И это, ключик самодельный, так что могут быть проблемы. Нормально-то не протестируешь. Имей в виду. Будут вопросы или жалобы, ты знаешь, где меня искать…”

«Насколько велики шансы, что отчет по ошибке не был отправлен? Найти продавца и спросить об этом? Ну, уж нет, слишком велик риск. Лишний разговор с ним - это фиксация моего лица в его памяти. Шанс на то, что меня вычислят будет расти после каждой нашей встречи. Рано или поздно его

обязательно поймают… обязательно…»

В небольшой очереди перед Марком стояли два парня на пару лет моложе его.

- Ты зря тратишь время… - шепотом говорил один из них.

- Отвали, - также тихо отмахнулся другой. - Я тебя что, заставляю повторять за мной? Нет. Это мой эксперимент.

- Жрать снотворное, в надежде перепрошить свой мозг - ни хрена не эксперимент. Это бред полнейший.

- Сам ты бред. Очков характеристик нету! - яростно зашипел экспериментатор. - Нету, понимаешь? У сеструхи базовые характеристики начали расти, после занятий спортом, забросила - начали падать.

- Вот и ты спортом займись.

- Ага, спортом… - съязвил он. – Капсула, по-твоему, наши мышцы проверяет или что? Она работает с мозгом, и все твои характеристики основываются на самоощущении. Чувствуешь, что стал сильнее - Сила подросла, меньше устаешь - Выносливость в плюс. Капсула сканирует мозг и определяет твои навыки по воспоминания.

- Откуда тебе знать?

- Да все знают! Я буду медитировать, научусь убеждать самого себя, что я - супермен, и через месяц буду нулевкой со статами уровней на… дофига выше!

- Достал! Себя не обманешь…

- А вот тут, ты… - подошла его очередь, поэтому экспериментатор прервался. - Успокоительного упаковку. А сколько принимать, чтобы клонило в сон, но не заснуть? Ага, спасибо. Обязательно проконсультируюсь, до свидания! - и продолжил разговор с другом. - А вот тут, ты ошибаешься. Научно доказа…

Что там доказано Марк не узнал, потому что за друзьями захлопнулась аптечная дверь. Невольно подслушанный разговор стал предметом его размышлений по дороге к дому.

«В общем и целом, эта мысль имеет право на существование. Попробовать? Но если это правда, что важно: развивать силу, ловкость и выносливость в реальном мире или свою уверенность в том, что повысил их? Скорее всего, первое. Иначе у игроков, вроде близнецов, сигающих на десятки метров, характеристики развивались бы лавинообразно. Но этого не происходит. Значит, капсула распознает наше физическое состояние. Как, уже не важно, главное, что она это делает.»

Оставшееся до сна время Марк провел за поиском упражнений для развития всех трех базовых характеристик. Расставляя на скачанных документах метки, распределяющие их

по группам, Марк поймал себя на том, что хочет поскорее вернуться в игру. В том фальшивом мире люди казались реальнее. Марк вспоминал восторг от победы над ужасным монстром, и боялся думать, что эти чувства подделка. Ему хотелось войти в игру по собственной воле, без груза давления со стороны “Cassiopeia corp.”; наслаждаться пребыванием в “Зеркалах Арона”, а не выполнять требование для получения должности.

«Увы, это невозможно. Быть может, однажды, я сделаю игру развлечением, но сейчас она - часть работы.»

Сон занял меньше времени, чем обычно.

«Должно быть, из-за долгого пребывания в установке. Меньше устал, меньше поспал.»

После ежеутренних процедур Марк вспомнил вчерашний день, проведенный в игре.

«Слишком много впечатлений для одного дня. Главное - не дать себе расслабиться. Я отстаю от Братова на один год. Если дело в уровне, дело меняется в корне. Среди всех кандидатов, Братов единственный, кто раньше играл. Остальные отстают от меня на несколько месяцев минимум. Сомневаюсь, что им удастся получить ключ раньше. Нужно поскорее достичь нового уровня, понять за что начисляют эти невидимые очки опыта… или найти такое зеркало, которое их покажет. А до тех пор нужно следовать общеигровой логике.»

До обеда Марк ждал появления представителей власти, параллельно выполняя упражнения для развития внимания и ловкости пальцев. В двенадцать, с некоторым сомнением, вставил чип. На дисплее высветилось то же, что и в прошлый раз. Установка приняла ключ. Выждав для порядка еще двадцать минут, Марк забрался в установку.

В игре не было осенней сырости реального мира. Марк с удовольствием чувствовал теплый ветерок и свежесть лесной поляны.

«Значит мой аварийный выход не зачли, как смерть.»

- Серьезно?! - раздался из-за деревьев голос.

- …ролепсия, - отвечал ему второй.

- …руто! То есть, совсем не чувствуешь?

Собеседники вышли на поляну. Двое в доспехах добровольцев стражи. Одного из них Марк узнал. «Тот самый игрок, которого вчера наказывали плетьми на площади правосудия. Все-таки вернулся в игру…»

- Здесь чувствую. Когда вышел из игры, тоже появилась чувствительность, пусть и ненадолго… Врачи, когда узнали, подняли данные по другим случаям. Оказалось капсулы работают

напрямую с нервной системой, и она тут функционирует без сбоев. Короче, назначили игру как лекарство. Я-то думал, буду в “Зеркалах” круче вареных яиц. Все боли боятся, а мне счетчик не накрутишь. Сколько на нуль не умножай, больше не станет.

- Фигово тебе… Был бы крутым пэкашером, а так…

- А так есть шанс вылечить врожденную патологию. Если сработает, ты даже не представляешь насколько это круто: жить и не боятся, что не заметишь, как умираешь.

За ними вышли еще пятеро игроков и стражник. На этот раз не Сихард - другой.

- Эй, ты тоже на Хирара пришел? Иди в город, без задания от стражи тут ловить нечего. Проверено. А попытаешься стянуть наш лут, репа у стражи просядет! – крикнул один из новоприбывших Марку.

- А если помочь хочу?

- На фиг со своей помощью иди, понял? Одни уже попросили помочь, дропа[6] - нолик получили. Паровозом[7] не покачаешься, блин…

К Марку подошел стражник. Как-то сразу вспомнилось, что доспехи он одолжил, и по идее должен был вернуть.

«Похоже, репутация и так упадет…»

- МаСол! Благодарю тебя от лица стражи Намайра. Благодаря тебе и твоим друзьям мы получили огромное число добровольцев. Группа “Подкормка для чудовищ” навеки внесена на доску почета, - дальше продолжил тише. – Недавно пришло сообщение о гибели баронессы Варр. Поговаривают, там видели оборотня. Возьмешься за разведку?

*Вы получили задание **“Найти и разузнать”**.*

Оправляйтесь в поместье баронов Варр, и разузнайте все о произошедшей трагедии.

Награда: Обучение в рядах стражи. Многие приемы боя, как рукопашного, так и с оружием до сих пор остаются неизвестными широкому кругу бессмертных. Выполните просьбу, и учителя стражи возьмутся за ваше обучение.

Штраф за провал: ухудшение репутации со стражей города Намайр.

Штраф за отказ: Сихард и все его подчиненные будут вас презирать.

Особое условие: Если вам удастся не только найти чудовище, но и выяснить его слабые стороны, вы сможете стать учеником любого мастера города Намайр по своему выбору.

Принять ***Отказаться***

«Значит, приемы и профессия… Очевидно, задание будет тяжело выполнить. Но условия слишком выгодны, чтобы

отказываться.»

“Принять”

*Метка **“Рекомендация для стражи Намайра”** изменена на метку **“Достойный союзник”***

До тех пор, пока вы владеете меткой все фракции и существа, сотрудничающие со стражей города Намайр, будут относиться к вам лучше.

- Насчет доспехов. Я вчера не смог их вернуть.

- Не беспокойся. У Вольса было плохое настроение, и он решил подшутить над тобой. Этот старый хлам никому не нужен, оставь себе, если хочешь.

Тут же выскочило сообщение, что комплект подарен и теперь является собственностью Марка. Через мгновение, он принялся бегать по поляне, разыскивая соскочивший вчера наруч. Не нашел ни его, ни мешка, порванного монстром.

«Хлам не хлам, а на халяву народ падкий. Сперли уже…»

Марк разузнал у стражника в каком направлении поместье, и провожаемый подозрительными взглядами группы добровольцев, отправился на поиски загадочного чудовища.

Несколько километров по дороге, и он увидел цель своего похода. Возле ворот висела табличка с именем владельца этого места.

«Миранда Варр, - прочитал Марк. – И кого же мне спросить о монстре? Есть здесь хоть кто-нибудь…»

Марк пошел вдоль забора. Недалеко нашлась тропинка, уходящая в сторону. Она привела к дому, возле которого сушились шкуры. На лавке рядом, мужчина затачивал кинжал о кожаную полосу.

- Добрый день, вы здесь живете?

- Я – охотник. С каким делом пришел?

- Хотел узнать о смерти баронессы.

Движение руки с ножом замерло. Охотник посмотрел на Марка.

- Возьми ведро, принеси воды из колодца, тогда поговорим. Я пока огонь разведу, - он скрылся в доме.

«Работу я выполняю, хоть и пустяковую, а заданием это не считается. С другой стороны, за добровольческую деятельность тоже ничего не обещали, но это привело к получению в награду вещей. Может быть, и тут что-то вроде того?»

Когда Марк наклонился над колодцем, то понял, что приходить сюда ему еще доведется не раз.

*Природа идет путем гармонии и совершенства. Вам открылось одно из редких ее твореній - **“Безупречное зеркало неподвижной воды”**.*

Никаких касаний не потребовалось. Реагируя на мысленные команды, отражение показало характеристики персонажа.

Игровой персонаж.
Уровень - 1
Имя - МаСол
Раса - Человек
Здоровье - 65
Магия - 25
Первичные характеристики:
Сила - 62
Ловкость - 31
Выносливость - 69
Концентрация - 85
Реакция - 91
Вторичные характеристики:
Скорость - 80
Регенерация здоровья - 0,24%
Источник (ЦИ) - 5,1с.
Контроль - 31
Память – 67

Вторичные характеристики ни о чем Марку не говорили. В графе репутация значилось, что он достиг уровня «Уважение» у стражи Намайра. Перепрыгнув, каким-то образом, «Нейтральное» и «Доверие».

"*…Прояви в битве храбрость, и заслужишь мое уважение…*"

«Это ошибка системы, после обновления? Или специальный подарок для первопроходцев задания? Или последствие выполнения скрытого задания Астара? Слишком мало информации…»

В графе "Умения и навыки" помимо новоприобретенных "Лидерства" и "Комбинирования ударов" обнаружились:

Неумолимый разум*. Пока навык активирован, рациональность ваших поступков не подлежит сомнению.*

Эффекты:
Болевой порог + 20%;
Концентрация + 5;

«Игра способна контролировать эмоциональное состояние человека? Или отреагировала на мои действия?»

Последний навык оказался куда интереснее:

Призыв стражей (Уникальный)*. Вы пришли в этот мир не одиноким. Четыре стража готовы прийти на ваш призыв:*

Страж гнева. Воин лишним не бывает! Воплощенная ярость вашей сути заставит дрогнуть любого врага.

(Активация: 13 единиц магии; Поддержание: 5 единиц магии)

Страж печали. В мире так много страданий, но есть тот, кто способен избавить вас от лишней боли.

(Активация: 13 единиц магии; Поддержание: 5 единиц магии)

Страж отвращения. Вашу уверенность в собственных силах пошатнули? Это отвратительно! К счастью, один из ваших стражей способен быстро исправить ситуацию. Конечно, если речь не идет о травмах…

(Активация: 19 единиц магии; Поддержание: 7 единиц магии)

Страж радости. Жить хорошо! А жить здоровым и вовсе прекрасно. Оставьте наблюдение за своим здоровьем профессионалу.

(Активация: 8 единиц магии; Поддержание: 3 единиц магии)

Внутри Марка разлилось приятное тепло. Он снова и снова просматривал, написанное в отражении.

«Уникальный навык. Мой билет в клан… Великолепно!»

Марк окунул ведро в колодец. Рябь раздробила отражение.

«Сколько времени понадобится, чтобы вода в колодце вновь получила статус зеркала? И можно ли сделать такое зеркало в ведре?»

Спустя несколько минут ожидания, подошел охотник.

- Долго ходишь. Я уж было подумал, что монстр, убивший хозяйку, и до тебя добрался.

Он остановился перед сидящим на корточках Марком. В глубине деревянного ведерка отразилась голова с двумя полосками, над ней значилось Дагаз. Рядом с именем клубящаяся тьма за решеткой.

«Как-то не похоже на изображение охотничьего ремесла. Значит…»

- Пока не добрался. Но ты ведь планируешь это исправить прямо сейчас, верно?

Всего на миг лицо Дагаза приняло растерянный вид. Лжеохотник пинком опрокинул ведро, отскочил. Вокруг него тут же возник темный вихрь. За какую-то минуту, он увеличился до четырех метров диаметром. Тьма рванула во все стороны, захватила Марка, отбросила, начала давить, но через секунду пропала.

Впереди стоял огромный варан, от загривка его росли клешни, а на шее и брюхе виднелся ковер из отвратительных щупалец. Тело Марка дрожало, дышать стало труднее, он невольно отошел на пару шагов. «Что же это за оборотень? Разве они не должны становиться волками? И как с этим бороться?..»

Чудовище заревело, Марк бросился в сторону. Активировал

призыв *стража гнева*, хотя ярости вовсе не чувствовал, одни лишь страх и омерзение. Он надеялся, что отсутствие эмоционального накала не скажется на способностях призванного воина.

От Марка отделился красный туман, не прошло и секунды, как он превратился в молодого человека, одетого в красные одежды. В руке он держал глефу. Древко теплого, желтоватого цвета оканчивалось обоюдоострым чуть изогнутым серым клинком. Марк заметил, что варан сосредоточил внимание на призванном страже.

- Чего пялишься, урод! – выплюнул слова призванный. И в тот же миг рванул к монстру. Перед самой мордой начал выписывать зигзаги, крутиться, то пригибаясь к самой земле, то подпрыгивая перед самой пастью. Оружие размывалось в воздухе, то раня щупальца на горле, то стремилось к глазам, то служило опорой, помогающей оттолкнуться от когтистых лап оборотня.

Марк даже замер ненадолго, от этого зрелища.

«Я должен помочь. Атакуя сзади, можно нанести критический урон. Нужно только не попасть под удар»

В нижней части спины у монстра оказалась защита из узких хитиновых полос. Марк еще раздумывал куда ударить мечом, а полосы уже зашевелились. С противным хрустящим скрежетом они разошлись в стороны, в лицо Марка полетел сгусток каких-то соплей. Удалось увернуться, и они задели лишь левое плечо. Простенькая материя рубахи задымилась, нагрудник почернел и начал рассыпаться крупными хлопьями.

Следующий сгусток попал прямо в лицо. Короткая, но острая вспышка боли, а затем Марк почувствовал как что-то лопнуло.

«Надеюсь, ощущения обманывают, и это была не моя голова.»

Внутри Марка полыхала ярость. Контраст с недавним страхом ошеломлял. Глефа в руках неловко дернулась, и удар прошел мимо глаза чудовища.

«Я что все… - в шею впилась клешня, зубы монстра сомкнулись на ногах, раскалывая кости - … лился в стража?»

Все поглотила темнота.

Марк чувствовал себя отвратительно. В окружающей тьме, он приходил в сознание, как после долгого сна.

«Опять выкинуло… Но это даже хорошо. Чувствовать как тебя жрут - жутко. К тому же в последние мгновения опять порадовали кровавыми брызгами, и торчащими обломками костей, вместо окрашивания травмированного участка. Админы мотивируют выживать, чтобы не видеть таких вещей? Что ж, у них получается…»

Марк не чувствовал тела, но теперь у него был подходящий

опыт. Медленно поднять руку. Глухой стук в крышку капсулы. Она откинулась, а Марк принялся вспоминать, сколько времени провел в игре. По всему выходило, что стемнеть так быстро не могло.

«Я ослеп?»

Паника сворачивалась в желудке тугим комком. Марк дышал глубже, чтобы успокоиться. Начал осторожно выбираться из саркофага. В этот раз почти не бился об аппаратуру. Сделал шаг в сторону ванной, но тут же остановился.

«Я не чувствую тело. Пройду чуть большего положенного, зацеплюсь за стол, и даже знать не буду, что падаю. Так и убиться можно… Лучше подождать.»

Марк отсчитал про себя почти до двух тысяч, когда увидел проблески света, и контур двери. По душе скатилась волна облегчения.

«Ну, вот. Точно бы убился, я ведь думал, что стою спиной к окну. Но выходит, что оно сейчас слева, раз дверь впереди. Развернулся, когда выбирался из установки, наверное…»

Марк глянул влево, но ничего не увидел: ни окна, ни света. Посмотрел вперед – силуэт двери на месте.

«Что за хрень? Избирательное зрение?»

Осторожно двинулся вперед, провернул ручку, вышел в коридор и замер.

Коридор шел не вперед, как ему полагалось, а влево и вправо.

«Это не мой дом…»

Марк не чувствовал тело, но на душе, в которую он не верил, скребли кошки.

«Я посчитал, что использование поддельного ключа пройдет незамеченным, хоть и знал, что все данные по устройству установок – государственная тайна. Посчитал, что критическая ситуация с капсулой случайна, что это единичный случай. Это моя худшая ошибка…»

[1] Крит – возникающий при определенных условиях, критический удар. Наносит больший урон.

[2] Песочница, ясли – место обучения новичков. Задания, помогающие влиться в игровой процесс.

[3] Агр – сокр. от агрессия, агрессивный. Агриться – проявлять агрессию, нападать.

[4] Лут – от англ. loot – добыча. В играх после смерти монстра могут остаться полезные вещи, в качестве награды за победу.

[5] Бафф – положительный эффект. Дебафф – отрицательный эффект.

[6] Дроп – от англ. Drop – падение. В сленге является синонимом слова лут. «Ходили на босса, упал меч. - Ходили на босса, с***лут***ал меч. - Ходили на босса, ***дроп***нулся меч.»

[7] Качаться паровозом – выполнять задание в группе с игроком значительно большего уровня, за счет чего задания (особенно на убийство монстров) выполняются быстрее.

Глава 4 Посвященный

Все вокруг наполняла серая мгла, с единственным источником света. Справа. Одна из дверей была неплотно прикрыта, из нее и выбивался рассеянный свет.

Марк боялся думать, боялся делать предположения. Он чувствовал, что должен узнать больше, прежде чем его накроет волна ужаса. Один маленький шажок, правая рука касается стены. Бесчувственные пальцы с едва слышным скрипом скользят по отблескивающему покрытию.

«Металл? Пластик? Нет, не прогибается, значит все же металл…»

Ничего не значащие мысли помогали отвлечься. Каждый следующий шаг Марк против воли делал чуть быстрее, хоть и понимал, что рискует растянуться на полу.

Возле двери остановился. Прислушался.

«Ничего… Можно двигаться дальше.»

Дверь открылась беззвучно. За ней оказалась еще одна кишка, покрытая с трех сторон, кроме потолка, металлическими пластинами стык в стык. Источник света был где-то за поворотом. Пучки фотонов вырывались за спину Марка, освещая огромный коридор чуть ярче. Выходы из него терялись в серой мгле.

«Вперед. Все будет хорошо… Все будет хорошо…»

Марк старался убедить себя в этом, прикрывая за собой дверь. Но весь его опыт, его разум, его интуиция твердили противоположное. Вернулось ощущение собственного сердца, испуганного, перегоняющего кровь из ниоткуда в никуда.

«Странное чувство. Из всего тела чувствовать лишь один содрогающийся комок, зависший где-то ниже уровня моего взгляда.»

Марк оглядел себя. Он был одет в туже пижаму, в которой лег дома в капсулу.

«Но выбрался вовсе не дома… Может быть, это все галлюцинации? И бреду я сейчас в подъезде, одетый в пижаму… - Марк горько усмехнулся про себя. – Наивные мечты…»

За поворотом открылся еще один, за ним следующий. В конце пути был небольшой пятачок пространства. Весь потолок в ней был сплошной световой панелью. Марк осторожно приоткрыл одну из двух дверей, за ней оказалась комната с кроватью и столом. За второй обнаружилось огромное помещение. Многими ярусами поднимались вверх ряды капсул.

По левую сторону было ограждение. Марк глянул вниз, глубина была не меньше тридцати метров. И всюду саркофаги установок симуляции реальности.

По телу прошла дрожь, затем горячая волна, после - тысячи иголок пробежались по коже, возвращая чувствительность. Руки вцепились в поручень ограждения. Впервые в жизни Марк испытал такую глухую безнадежность, беспросветное отчаяние. Он не знал, что происходит, у него не было информации, чтобы строить предположения…

Тун-н-нглн – раздалось в стороне. Марк насторожился. Не нужно большого ума, чтобы догадаться – ходить к тем, кто тут шумит опасно. Если они привезли его непонятно куда, то добра от них ждать не стоит. Но эта беспомощность пугала куда сильнее.

«Проще бороться, когда хотя бы знаешь с кем…»

Звук повторился снова. Марк шел на шум, корректируя направление после каждого нового удара. В конце концов, он поднялся по узкой лесенке на два яруса вверх. Выглядывая из-за капсулы, он наблюдал за действиями двух человек: усатого мужчины лет сорока и парня с глупым лицом и слегка выпученными глазами, судя по виду, он ровесник Марка.

Эти двое подходили к капсуле, открывали ее, что-то делали. Потом раскручивали боковину установки, ковырялись в проводах, тыкали каким-то прибором, опять ковырялись. По окончании, отходили, а саркофаг захлопывал крышки автоматически, издавая при этом то самое *тун-н-нглн*. После эти двое переходили к следующей установке и все повторялось.

- Сколько нам еще осталось?

- Дня за два справимся, - прокряхтел усач.

- Два дня?! Это уже чересчур, у меня есть дела поважнее, чем… - молодой резко сменил возмущенный тон на деловой. – Они ведь все в порядке. Ни одна капсула не испортилась, ничего не нарушено. Почему бы не подключить их все разом?

- Мы должны проверить.

- Но почему вдвоем?! – в голос молодого вернулись истерические нотки. – Нам должны дать кого-нибудь в помощь. Они ведь начнут просыпаться!

- Не начнут. После настолько сильного подавления сознания, они, дай-то бог, если через месяц оклематься смогут.

- А игра? О ней беспокоиться не нужно? Столько жалоб о том, как трудно привлекать новых людей, а как проверить этих… - неопределенно дернул рукой в сторону капсул, - так только мы и пошли.

- Вырубилось всего-то несколько сотен, - усач говорил

спокойно. Было похоже, что ему просто хочется поболтать, пусть и с глупым истериком. – А в игру за последние сутки зашло на десять тысяч больше, чем вчера. Недостатков в серверах нет, куда спешить?

- Куда спешить?! Это вы можете так запросто обозвать человеческий мозг сервером, но он нечто большее и наши исследования… Погодите, - очередной *тун-н-нглн* – а они не умрут за два дня в отключенных капсулах?

- Будешь шевелиться - не умрут.

- Что?! Нам нужно больше людей, я… - молодой направился в сторону Марка.

«Черт! Нужно спрятаться… Куда? Куда?!»

- Стоять! Куда пошел? – окрик усача остановил напарника. – Не дергайся, ночью всем поставят капельницы. С медперсоналом у нас проблем нет.

- Это да, - в словах послышалось явное веселье – этих-то с головой. Мы - другое дело.

- За то нас и ценят.

- Ага, ценят! Могли бы не двоих отправлять, а… ну не знаю… сколько у нас там свободных?..

Усач вздохнул.

- Да, нет у нас свободных никого. Сколько тебе расчетов бросить пришлось?

- Много, - недовольно проворчал молодой.

- И мне немало. А у остальных дел еще больше висит.

- Конечно!.. Справляешься лучше всех? Отлично! Вот тебе премия в виде дополнительной нагрузки!

- А нечего выбиваться из коллектива, - рассмеялся усач.

Позади Марка что-то скрипнуло. Он резко развернулся. На пару ступенек ниже стояла девушка с бледным лицом. Широко распахнутые в испуге глаза, смотрели прямо на него. В поднятых руках пластиковая коробка.

«Она им еду принесла?»

Девушка резко раскрыла рот, но Марк зажал его ладонью, перекрывая и нос. Она сдавленно пискнула, попыталась ударить коробкой, но он поджал голову, в которую через секунду что-то ударило. По ощущениям – влепили кувалдой. Руки разжались, и девушка тут же закричала. Марк обернулся, одновременно касаясь места удара – повыше уха. На ладони осталась кровь.

«Странно… Сзади никого… Кто же меня ударил?..»

Краем глаза заметил бегущих усача с напарником, и, прежде чем они приблизились, потерял сознание.

***

Марк сидел на кровати. Справа над ухом пульсировала боль. Пуля из травматика попала по касательной, сорвала часть кожи.

«Повезло, - думал Марк – мог ведь и умереть из-за этого идиота. Он же и девчонку мог ранить, а часть вины свалили бы на меня.»

Стрелял охранник. Он сопровождал девушку. Задержался где-то, а потом увидел борьбу с каким-то типом в пижаме, и вместо того, чтобы помочь в борьбе, достал пистолет.

К счастью на объекте – все именно так называли это место – действительно оказалось много врачей. Рану обработали, зашили, но анестезию делать отказались. «Странные люди… Блюдут секретность, а мой приход в сознание проморгали. И что значит пришел в себя слишком быстро? Или они это специально подстроили, чтобы посадить меня на крючок? Да нет, глупость… Таким подсаживать не надо, они просто приказывают.»

А еще - здесь никто не называл имен, словно все они были клетками единого организма, имя которому – объект. Все, что Марк знал об этом месте – оно находится в столице. Ему сообщили, что он провел в бессознательном состоянии несколько дней, с того момента в игре, когда его убил монстр-оборотень. Все капсулы были управляемы дистанционно, и когда одна из них передала странный сигнал, ее тут же взяли под контроль.

Довольно странно, но Марку позволили сделать телефонный звонок. Набрал номер Берчева. Тот кричал в трубку что-то невразумительное. Обещал неведомые кары, не имеющие названия; обвинял в предательстве, и отрицал свою причастность к неведомым авантюрам. Словом, вел себя, как напуганный до смерти человек.

«Заранее раздобыли обо мне информацию, навели справки. Поговорили с Берчевым, да и в универе наверняка побывали».

В “Cassiopeia corp.” Марк больше не числился ни перспективным стажером, ни кандидатом на должность в новом отделе. Университет? Он считал, что вряд ли ему дадут получить диплом. Совсем недавно Марк радовался полученному уникальному навыку, а сейчас все его планы рухнули в пропасть из-за спешки.

«Как победить оборотня? Где его слабые места? Ха! Как мне теперь выжить – вот это вопрос из вопросов…»

Марк умел складывать один и один. Из разговора усача и его напарника он выяснил главное – люди сами обеспечивают работу игры. Что-то там связано с мозгом, и чтобы мир “Зеркала Арона”

всегда был готов принять пользователей, в капсулах на объекте содержатся тысячи человек. Они без сознания, но мозг исправно функционирует, создавая игровую реальность.

«Значит, никакого искусственного интеллекта не существует… А неписи? Неужели желтые газетенки оказались правы и мозги бедняг промыли, чтобы те считали себя частью игры? И ведь они смертны… Что случается с ними после гибели? Вопросы без ответов. Догадки, не подтвержденные фактами… Я был слишком самоуверен. Такие знания опасны. Для тех, кто ими владеет – прежде всего.»

Марк понимал, что знает то, что не положено. Что, по сравнению с этим, использование поддельного ключа – безобидная шалость. Самое рациональное и естественное решение проблемы – избавиться от некоего Марка Соловей, но этого не сделали сразу. Потому он сделал единственное, что еще могло его спасти – предложил свои услуги.

- Я хочу иметь что-то больше, чем домик за городом, сварливая жена, несколько детишек и ленивая собака. Я хочу заниматься чем-то более важным, чем горбатиться пять дней в неделю на жадного босса, а на выходных заливать пивом головную боль, вызванную все теми же женой и детишками. Ради этого я пошел в “Cassiopeia corp.”. Если так сложились обстоятельства, то на вас работать даже лучше. Уверен с вами я смогу добиться большего.

Такими словами час назад Марк убеждал человека, с которым вел переговоры.

«Еще одна единица ресурса не так важна, если они могут себе позволить не спешить с подключением нескольких сотен. Преданный специалист – иное дело. Возможно, им совершенно не нужны финансисты, но я смогу быть полезен. Смогу…»

Теперь остается лишь ждать их решения. Просто ждать. Для Марка потеря каждой секунды в бесполезном ожидании была удивительно болезненной. Потому он размышлял, анализировал и вспоминал. Игроков, с которыми уже вряд ли увидится. Берчева и стрелка-охранника, на которых почему-то совсем не был зол. Усача с напарником, для которых он может стать или коллегой, или еще одним подопечным.

Дверь открылась бесшумно.

- Здравствуйте.

- И вам того же, - ответил мужчина. Одет он был в серый костюм, что само по себе было необычно на объекте, где большинство носило либо форму, либо халаты. – Мы проверили тот подвал, где вы получили наводку на продавца, как вы его называете. Они действительно поставляли клиентов на покупку

поддельных ключей, но сами искренне считают, что участвовали в обычном мошенничестве.

- Никто не пойдет жаловаться в полицию, что ему продали не поддельный ключ, а безделушку.

- В точку. Мы забрали у них все инструкции и места встреч; узнали, как они связываются с поставщиками подделок, но не смогли никого поймать. Все впустую. Человек, которого подключили к игре с вашим ключом, почти не вылезает из вашей, опять-таки, капсулы. Но больше никаких странностей не происходит.

- И что это значит?

- Знаете, что странного было в том сигнале, которые послала капсула? – Марк не имел глупой привычки отвечать на риторические вопросы. – Через вашу капсулу подключилось два человека. Они получили, что хотели, потому и не делают новых попыток.

- Это же невозможно…

- Нет ничего невозможного. Взломщики использовали вашу установку, в качестве транзитного узла. Что по-настоящему плохо – мы понятия не имеем, как они это сделали. Нам не удалось отследить сигнал. Он просто исчез. Мы восстановили данные по первому погружению, которые вы пытались удалить. Аварийный выход случился по той же причине. Кто-то попытался подключиться к игре, через используемую установку. Кстати, вы знаете, как сделан этот поддельный ключ? – Марк слегка мотнул головой, и тут же поморщился. Рана от травматика все еще болела. – Они выкупали оригинальные ключи у владельцев, переделывали, и продавали. В каком-то смысле это даже гениально, особенно если учесть, что все следы от проданных ключей никуда не привели.

Марку это было совершенно не интересно, его волновало лишь решение, которое определит его дальнейшую судьбу. Нетерпение, страх и надежда смешались внутри него, но все, что он мог – ждать.

Человек в сером ненадолго замолчал.

- Насчет вашего предложения о сотрудничестве. Есть пара вакансий, на которых вы бы нам пригодились. Обе предполагают длительное пребывание в игре. Но решение будет принято только после собеседования. Вы готовы?

- Да.

Человек в сером покивал чему-то, и повел Марка по однотипным коридорам. Они пришли в зал, наполненный кучей мониторов и пультов, словно капитанская рубка из фильмов про звездолеты. Командовал там человек, про которого сразу хочется

сказать, что он военный. Комплекция, голос, выражение лица – все соответствовало привычным стереотипам, кроме одного. Во время разговоров и допросов, он интересовался капсулой, ощущениями после принудительного разъединения с игрой, испробованными способами устранения нечувствительности, но хмурился всякий раз, как речь заходила о приметах продавца или инструкциях по поведению в условленном месте.

Именно этот седеющий амбал повел Марка и человека в сером дальше. Через минуту они были в круглом зале. Упертые торцами к стене, по его краю разместились массивные установки симуляции реальности, в центре стояла прозрачная вертикальная капсула. Там находилось гелеподобное человеческое тело. Черты различить было невозможно - только силуэт, внутри которого переливалась разными оттенками удивительно реалистичная голограмма.

«Объемная карта нервов, - догадался Марк. – Но что она делает здесь, спрятанная от посторонних глаз?»

- Залезай, - предложение Марку не понравилось, но он лег в капсулу. – Не бойся, это помещение для подключения сотрудников. Лучшей капсулы тебе не найти во всем мире. В игре сразу как воскреснешь, беги к дому лесника, возле которого тебя убили. За тобой приедут гвардейцы, доставят на собеседование.

Не дожидаясь ответа, над Марком захлопнули крышку.

Темнота реальная сменилась темнотой виртуальной, а после Марк обнаружил себя в казармах города Намайр.

- А, это ты, МаСол. Рад тебя видеть, - Сихард действительно выглядел радостным. Марк тут же заподозрил неладное. «Не может так меняться характер у человека…» - Ты узнал, где логово монстра?

- Логово? Нет, последний раз, когда я его видел, он был возле поместья. Скрывался в доме лесника.

- Значит там, его логово и есть, не так ли?

- Не думаю, что он настолько глуп, - «особенно, если учесть, что это человек». – Но на всякий случай, я отправлюсь туда прямо сейчас и проверю.

- Эм… погоди, МаСол. Прежде, я хочу, чтобы ты помог мне еще кое с чем…

- Извини, Сихард, но меня ждут.

- Неужели твои друзья не потерпят десяток минут.

- Они мне не друзья… - «хотя я надеюсь, что в ближайшее время это измениться», - меня ждут люди из гвардии короля.

- Это… совершенно меняет дело, - голос Сихарда сел, лицо приняло привычно-суровый вид. – Забегай, как освободишься.

- Конечно. До встречи.

Когда Марк подошел к нужному месту, его встретил конный отряд.

- Вы тут оборотня не видели? – спросил он у воинов в одинаковых вычурных доспехах. «А что? Вдруг помогут?»

- Не ерничай. Сюда иди, – гвардеец усмехнулся – МаСол. Гордись, тебя ждет встреча с королем!

Марка подвели к лошади, помогли взобраться, привязали ноги к стременам. Узда была привязана к седлу другой лошади. До столицы доехали без приключений. Она заметно отличалась от Намайра, но Марк отмечал происходящее вокруг вскользь, походя. Его мысли занимало предстоящее собеседование.

«О чем будет разговор? Почему они сомневаются? И не станет ли провал последним моментом моей жизни? Ведь то состояние, в котором находятся “сервера”, жизнью назвать нельзя…»

Королевский дворец был огромен. В приемной гвардейцы оставили Марка на попечение секретаря – мужчины почтенного возраста в овальных очках. В приемной висели зеркала разных форм, однако ни одно из них не было качеством выше безупречного.

«Что бы это значило? Король не может себе позволить лучшее зеркало? Сомневаюсь… Быть может, они ему просто не нужны?»

Дверь королевского кабинета открылась. Оттуда вышла девушка в платье фисташкового цвета. В отражении над ее головой мелькнуло что-то желтого цвета. Марк хотел рассмотреть ее через зеркала, но секретарь приказал входить.

Кабинет не походил на рабочее место. Кровать, камин, несколько кресел, огромное зашторенное окно. Люстра, украшенная сотнями кусочков камней маны, мягко освещала помещение. Король выглядел обычным человеком реального мира, на которого натянули маскарадный костюм.

- Итак, Марк. Вы хотите работать на нас?

- На вас?

- Объект. Работать на объекте. Так лучше?

- Разница не принципиальна на мой взгляд. Я просто хотел уточнить, кто именно главный.

- Главный? – король вздохнул. – Главный – это государство. Не кто-то отдельно, а в целом. Проект проверяют и перепроверяют. За проверяющими тоже следят. Им задают каверзные вопросы, чтобы они не чувствовали себя слишком свободно. Все следят за всеми. Что вы знаете про объект?

- Он в столице, и обеспечивает существование игры.

- Немного, – поджал губы король. – А для чего существует игра, вы в курсе?

- Нет.

- Тогда я предлагаю вам следующее. Примерьте на себя роль барона Варр. Хозяйку поместья убили, место вакантно.

- Зачем?

- Это самое безопасное для вас предложение. Посидите в замке, покомандуете игроками. Сплошное удовольствие. А когда все закончится, спокойно вернетесь к обычной жизни. Ну, как?

- Мне говорили - есть пара вакансий? Или вторая тоже предполагает отыгрыш за кого-то из местных?

- Нет, вторая сопряжена с некоторой опасностью. Поэтому, я не хотел бы о ней говорить вот так сразу.

- А жизнь неигрового персонажа? Они ведь умирают насовсем?

- В игре нельзя умереть “насовсем”. Их сознания погружаются в глубочайший сон. Если такое случится… это как моргнуть, но открыв глаза увидеть, что прошло больше времени, чем несколько мгновений.

- Я не хочу терять часть своей жизни на мо́ргание.

- Вы ничего не потеряете, ведь… хмм… так дело не пойдет. Я не могу объяснить, не рассказав всего, а вы не хотите принимать мои слова на веру, ведь так? Ладно, придется вас просветить немного.

Король несколько секунд смотрел в никуда.

- Тридцать лет назад, я работал в одной из малых лабораторий очень большого НИИ. Нам поручили проект фантастический, почти невозможный. Потому средств на исследование выделялось мало, и руководящие должности занимали сотрудники без больших стремлений. Они проводили работы спустя рукава, никто не ожидал значительных результатов в ближайшие несколько веков, а то и позже... Тем больше было удивление, когда мы их получили.

Мы изучали процесс анабиоза. Сложные связи организма разрушались, подопытные умирали. Нам даже до мышей было далеко… Естественно молодой специалист, которым я тогда был, бредил великими открытиями. Меня манили вещи сложные, но хотя бы достижимые. Потому в свободное время я занимался работой не связанной с анабиозом. Я изучал кубиты, искал возможность их наблюдения. Я мечтал создать управляемый механизм их стабилизации. Разумеется, я не надеялся, что это получится, но сами исследования должны были стать пропуском в более серьезные лаборатории.

Мне помогал… ладно, обойдемся без имен. Скажем так, один из старших сотрудников нашей лаборатории был достаточно умен, чтобы снискать себе славу гения. К сожалению, он верил в существование торсионных полей, и что совсем уж плохо –

считал, что область их взаимодействия может быть описана, как отдельная совокупность измерений - торсионное пространство. Мысль о многомерности вселенной, в некотором роде удобна – отличный способ прикрыть ошибки теорий и экспериментов, а заодно выбить новое финансирование. Да уж, многое в науке допустимо, но рассуждения о торсионном пространстве ему не простили – сослали в нашу лабораторию. На время.

Тем не менее, он был очень умен. О таком наставнике я мог только мечтать, с ним мы провели далеко не один эксперимент. Однако, от нас требовали если не работать в направлении изучения анабиоза человека, то хотя бы маскировать свою деятельность. Так или иначе, однажды мы обнаружили, что создали нечто совершенно удивительное. Это был не анабиоз – мы создали стазис. Причем, что удивительно, он действовал исключительно на биологические системы, да и то не на все. Мышь погружалась в стазис, а вот червь – нет. Прошел год, прежде чем нам разрешили провести эксперимент на человеке. Он оказался почти удачным.

Мы погрузили подопытного в стазис на сутки. Когда вывели его из стазис–поля, он был на грани помешательства. Оказалось, он все это время был в сознании. Один в непроглядной тьме. Эти сутки сильно его изменили. Почему он не прекратил мыслить? Мы не могли понять, ведь все биологические процессы были остановлены. Мы искали способ подавить любую активность, хотя мой коллега и смеялся над этим. Он искренне верил, что сознание переходит в торсионное пространство, что сама наша личность зарождается именно там. На него косились, но терпели. А вот когда нам таки удалось изменить настройки генератора, и добиться таки полного подавления процессов мышления… он не выдержал насмешек – покончил с собой. Мы презирали его слабость, но стоило позавидовать. Ведь ему повезло избежать нашей судьбы…

Мы продолжали исследования. Открытие тысячелетия дразнило нас, манило своей близостью. В одном из опытов мы одновременно погрузили в стазис две группы: одна – с подавлением мышления, другая – без. Представь наше удивление, когда вторая группа начала утверждать, что вместо темноты они видели разные картины, образы. И у всех – одни и те же. Мы выяснили, что эти образы порождались первой группой. Их страхи, мечты, надежды… они принимали зримый образ в той темноте. Мы подавили сознательное мышление, но они все равно видели сны.

Штат сотрудников, изучавший биостазис, уже был немал, а затем разросся в несколько раз. Выведывание секретов,

построение устойчивых мнемоструктур в пространстве мнимого восприятия, обратное влияние на сознание - много чего хотели добиться… В конце концов, некий умник решил поместить в пространство мнимого восприятия какого-то сумасшедшего, считающего себя магом. Мы смеялись, но результат был получен.

Одна из малых лабораторий (вроде той, в которой я прежде пытался создать анабиоз человека), сумела доказать существование мнимой энергии, которая вырабатывается сознанием. Они сумели измерить ее количество, сумели стимулировать ее производство, если можно так выразиться. Сумели отнять насытить ею одно из сознаний – тот безумец, над которым мы смеялись. Маг, с позволения сказать. Его раны заживали чуть ли не на глазах, он был сильнее, быстрее, живучее обычного человека. Эффект оказался временным, а слишком частая накачка приводила к своего рода усталости сознания. Короче говоря, тот маг вскоре умер.

Эксперименты сменяли друг друга, а проблема не решалась. Тогда то и был создан проект “Игра”. Развитие должно идти естественным путем, и поэтому необходимо создать среду, в которой это было бы возможно. К тому же люди разные, у кого-то есть потенциал, у кого-то нет. Фэнтези, мир меча и магии походил больше всего. Мы создали все, что ты видишь вокруг. Пригласили уйму людей, сказали, что это тестирование виртуальных технологий. Результаты оказались неудовлетворительными. Им предложили отыгрывать торговцев, воинов – всех тех, кого игроки называют неписями. Разумеется, с сохранением полной секретности. Система следит за этим очень чутко. Каждый, кто узнает тайну игры, автоматически получает особое звание – Посвященный. Это отражается в зале достижений, и мы его находим, договариваемся, поручаем вполне конкретное задание. Нам пришлось усыпить, хммм… какое-то нехорошее слово… лучше скажем - погрузить в сон нескольких особо разговорчивых. Когда все закончится, мы объявим о какой-нибудь проблеме, и тихонечко все прикроем. Все, кто погружен в сон, вернутся к нормальной жизни. Все будут счастливы. Люди станут кем-то большим, это будет новый шаг на пути к совершенству, новый виток эволюции.

«И почему мне кажется, что вернуться из этого сна можно будет не раньше второго пришествия?»

Марк не верил, в счастливое избавление от работы “сервером”.

- То есть вы сделали игру, чтобы развивать человечество? – Марк старался убрать из голоса скепсис, но ему это не удалось.

- Пойми правильно, я обеими руками за! Это то, чего я хочу.

Но есть те, кто, прикрываясь выгодой государства, ищет благ для себя. Цель всего этого – четыре игрока, способные развивать свои способности не только здесь, но и в реальном мире.

- Посвященные?

- О, эти просто знают для чего все устроено, но любой игрок, достигший сотого уровня, подойдет. Мы провели расчеты, сделали градацию уровней по количеству производимой энергии. Она видна под обозначением *Магия*. Иначе говоря, цифра возле этого показателя и определяет уровень, никак не наоборот. Вы в курсе особенностей набора уровней? Нет? Ну ладно. Его мало просто получить, нужно еще и закрепить. *Печать совершенства* – так мы назвали поощрительный эффект за переход на новую ступень по шкале. Если он длится десять секунд – все отлично – уровень выдаваемой энергии стал больше. Если только пять – это временное увеличение, и скоро вырабатываемое количество энергии вернется в норму. Сотый уровень является показателем того, что объект способен прогрессировать и развиваться не только в игре, но и в реальности. Здесь – в этом мире – единицы магии увеличены в сто тысяч раз. И нам, слава богу, удалось создать механизм блокировки. Иначе бы ни за что не запустили проект. Мало того, что в мире расплодилась бы целая уйма сверхлюдей, так еще и контролировать четырех сотых было бы целой проблемой.

- Значит, вторая вакансия, о которой шла речь…

- Посвященный, – король помолчал. – У нас есть несколько адекватных, которые не подверглись подавлению сознания, но их лояльность под большим сомнением. Не скрою, человек, сумевший получить первый уровень в первый же день, очень заинтересовал нас, но право выбора я оставляю тебе. Ведь заставить совершенствоваться кого-то против воли невозможно.

- Проспать все, или стать кем-то значимым? Выбор очевиден – я дойду до сотого уровня.

- Не торопитесь делать столь опрометчивые заявления. К тому же не проспать, а стать бароном.

- С первым уровнем долго ли я проживу?

- Думаю, да. У всех, кто отыгрывает местных, уровень стабильно растет. Мы накачиваем их энергией непрерывно, чтобы игроки их не поубивали поголовно. Но в тоже время аккуратно, чтобы избежать неприятных последствий. И чем больше ваше влияние в игровых реалиях, тем больший уровень мы будем поддерживать искусственно.

- Не проще ли было сделать местных бессмертными? Чтобы они возрождались, как игроки?

- Видишь ли, для теста мы отбирали самых фанатичных

игроков. Фактически их одержимость играми достигла того уровня, когда это нужно называть психической патологией, а не увлечением. Увы, мы не сразу поняли свою ошибку. Чтобы увеличить количество производимой энергии нужно переступить через себя, через свои страхи и боль. Сделать нечто за гранью, поставить на кон жизнь. Эти же деятели совершенно лишены чувства реальности. Они не чувствуют страха, их эмоции не реагируют на опасность так, как у нормальных людей. Чтобы заставить их немного переживать, относиться к происходящему серьезно. Чтобы они стремились выжать из себя все, и тем самым развивались, увеличивали количество производимой сознанием мнимой энергии, мы оставили им одну жизнь. Ну, и припугнули: кто знает, что происходит с сознанием, которое подавляется не изначально, а после игровой смерти? Хотя, как по мне, с этим делом перестарались. Большинство вообще бросило прокачку, сидят себе мастерят поделки. Ведь развитие профессиональных навыков тоже стимулирует развитие, помогает повышать *Магию*, а значит и уровень.

- А мне почему рассказываете? Проще ведь припугнуть.

- А ты разве заядлый геймер? И тебя совсем не пробирает от вида игровых монстров? К тому же, первый этап программы – привлечение игроков – мы выполнили. Десятки тысяч игроков погружаются сюда, но развиваются, к сожалению, куда меньше.

- Постойте, но цены на капсулы и эта до жути долгая обработка результатов тестирования перед выдачей ключей. Вы могли бы просто раздаривать капсулы направо и налево, и…

- И кто бы тогда ими пользовался? Даже дети считают, что бесплатный сыр только в мышеловке. Люди мыслят, как стая: “Куда все, туда и я. По-настоящему ценные вещи – те, за которые стоит побороться - так просто никто не отдаст. За все нужно платить. Никто не думает о людях в целом, только о себе”. Эти стереотипы очень сильны. Поступи мы по-другому, ничего бы не получилось.

- Да и так ничего бы не получилось, если бы работодатели не требовали… Так это ваших рук дело? Весь этот ажиотаж с большей зарплатой для тех, кто посещает виртуальность?

- Есть же умельцы, да?

- Но как?.. Хотя… - мысли Марка вертелись с лихорадочной скоростью. Он вдруг вспомнил, как выполнил скрытое задание от Астара. Вспомнил, как тот заставил Марка добровольно подставить голову под меч. «Недостаток информации. Неверный посыл, приведший к неверным выводам… если учесть ситуацию в которой оказались тестеры, то ярость Сихарда понятна… Вот оно как, значит…» – Мелкие организации подражают крупным

корпорациям. А этих вы сами заставили суетиться… Это был инсайдер? Вы сделали фальшивую утечку информации, верно?

- Да, и потом “предатели” исчезли.

- Уснули беспробудным сном в хрустальных гробах?

- Не нужно сравнивать капсулу с гробом, тем более хрустальным, но направление мысли верное. Как догадался?

- Я - финансист. Подобный трюк очень редко, но применяется в биржевых играх, когда нужно направить спрос или предложение в определенную сторону.

- Вот как? Тогда ты должен понимать, что передавалась информация далекая от реальности, и о том, что ты узнал, болтать на каждом углу не следует.

- А игра? Ее называли провальной, но я смог найти скрытый механизм получения награды. Если составить какие-нибудь справочники, или давать подсказки…

- То достижения будут слишком легкие, и развитие игроков будет куда труднее. А насчет скрытого механизма – это ты про монстра по имени Хирар? Извини, если разочарую, но твоей заслуги тут нет. Все, что есть в этом мире, создано из той самой энергии. Каждый игрок – ее источник. Чем больше игроков, тем лучше проработка мира, тем больше монстров, и волшебных трав, камней и прочего. Тем больше игра становится похожа на игру. Нельзя создать что-то из ничего. Система должна иметь ресурсы, чтобы развиваться.

Марк старательно запоминал информацию, чтобы позже проанализировать.

- Чтобы развиваться и расти в уровнях, тебе придется страдать, рвать жилы ради каждой новой капли этой энергии. И ты готов пойти по этому пути?

«Как будто у меня есть выбор. Делать меня неписью, и рисковать утечкой информации? Проще усыпить в капсуле…»

- Конечно. Когда смените мой статус?

- Система уже должна была это сделать, – король достал из стола зеркальце, вытянул его перед Марком. – Ну, что? Видишь?

- Да, ромб возле имени. А почему он черный?

- У каждого посвященного свой цвет, – зеркало стеклом вниз легло на стол. – Система дает за это звание определенные бонусы, уж не знаю, что она принимает в расчет…

- А как лояльно настроенному сотруднику мне никаких бонусов не полагается?

- Пожалуй, один я тебе дам, - король усмехнулся. – Пойдем.

Он отодвинул край одного из многочисленных гобеленов, открыл скрытую за ним дверь. Короткий спуск по лестнице закончился комнатой. В ней стояло нечто накрытое тканью.

- Это – финальная цель игры. Четыре зеркала. Если воспользоваться ими для выхода из игры после достижения сотого уровня, система не станет блокировать источник энергии в твоем сознании.

- Зеркала Арона?

- Да. Арон – мое имя. Посвященных больше четырех, и ты самый младший по уровню. Понимаешь? Это знание – мой тебе подарок. Разве я могу дать тебе что-то лучшее, чем хороший стимул?

Марк промолчал. Не в его положении ставить условия. Что сделают с теми, кто не войдет в четверку первых, он и так догадывался. Обратно шли молча. В кабинете Марк задержался у стола. Взял зеркальце, осмотрел свою метку, но никакой информации не получил. Слишком плохого оно было качества. Словно бы случайно, Марк повернул его так, чтобы в нем увидеть короля, и тут же положил на место. В зеркале отразилось всего несколько строчек:

Неигровой персонаж.
Уровень - 124
Имя – Арон
Раса - Вечный

В приемную король не вышел, просто пожелал успехов в развитии. За дверью ждал гвардеец. По дороге к выходу Марк посматривал по сторонам, но без энтузиазма. Он думал о том, что одному в этом мире многого не добиться, а путь в два лучших клана ему заказан, ведь их возглавляют другие посвященные, а значит конкуренты. К ним стоит обратиться с предложением союза, но не теперь. Марку нужна была сила, которая бы поставила его в один ряд с Энсайрой и Талледом. И он знал, где ее искать.

Бродить по столице было интересно, но львиная доля удовольствия пропадала, из-за свалившихся на голову Марка проблем. Он не останавливался посмотреть на новые доспехи и оружие, созданные столичными мастерами. Не восторгался характеристиками нового звания, когда проходил мимо, вывешенных для рекламы, зеркал. Его не впечатляли возможности игроков большего уровня, которые тащили на себе невероятно тяжелый груз, или перепрыгивали плотные скопления других игроков. Демонстрации способностей и навыков в больших дворах различных школ магии и воинского боя также оставляли его равнодушным.

Больше часа Марк потратил, пока не увидел то, что его

заинтересовало по-настоящему.

- Если не станешь платить, я сдеру с тебя шкуру! – игрок в черных кожаных доспехах угрожал гоблину-торговцу.

- И тогда ты узнаешь, что такое настоящая боль, - злость в словах торговца плескала через край. – Палачи столицы – самые лучшие, можешь быть уверен!

- Да? – игрок рассмеялся. – Только что будут делать твои палачи, если я не стану заходить в эту игру? Ты же в курсе, что все вы всего лишь кусочки кода, набор пикселей, вы – обычные неписи. Я исчезну, и буду спокойно жить в настоящем мире, а вот ты - сдохнешь. И уже навсегда.

- Тогда мы сыграем вничью. Я исчезну из этого мира, но и ты тоже.

- Я исчезну. Мои друзья останутся. Нас – игроков – больше с каждым днем. Через несколько дней тут появятся десяток моих товарищей. А через месяц их станет еще больше. Понимаешь? Вас почему-то не могут клепать пачками, а вот повырезать вас легче легкого, особенно если сделать все грамотно. На каждого из игроков по одному удару, за одно убийство. Реального вреда ведь никакого. Мы убьем вас. Одного за другим. Так что, ты думай, думай! – игрок ткнул пальцем в лоб гоблина. – Вечером я вернусь. Либо ты начинаешь платить нашему клану, либо умираешь. Решай, дубина!

Игрок ушел, бросив мимолетный взгляд на Марка.

- Поздравляю, у вас проблемы, - улыбнулся гоблину Марк. – И я говорю не о клане, который решил заняться рэкетом.

- Тоже пришел пугать?! – взвился гоблин. – Тогда я отвечу тебе так же, как и предыдущему – вали отсюда, тупой бессмертный! Играйтесь в свои игры в другом месте!

Марк удивился, не такой реакции он ждал, ведь гоблин должен видеть его новоприобретенное звание.

- У тебя нет *зеркального взгляда*?

- Нет, и что? Он мне не нужен!

- Тогда, возьми зеркало. Оно у тебя наверняка есть.

- Еще бы не было. Может где-то есть сапожники без сапог, но я еще не видел ни одного мастера стекольщика без зеркала, - гоблин достал из под прилавка тяжелую металлическую раму, в середине которой притаилось маленькое стеклышко. С кряхтением поставил его на стол. – Смотрись и проваливай!

Марк вздохнул.

- Я просил зеркало не для себя. У меня возле имени забавный такой ромбик появился.

Гоблин испуганно встрепенулся. Осторожно поднял противоугонное зеркало так, что Марк увидел в отражении глаз

мастера. На большее размеров стекляшки не хватало.

- Ты - Посвященный… - гоблин испуганно оглядывался. – Иди отсюда. Никому не говори, где ты им стал. Умоляю, уходи. Уходи же!

«Значит, за болтливость их действительно наказывают.»

- Не нужно так пугаться. Я только что от короля, он рассказал мне много интересного. И знаешь что? У нас большие проблемы. И говоря у нас, я имею в виду себя и таких, как ты – тех, кто притворяется неписями.

- Тише, - испуганно зашипел гоблин. – Не хватало, чтобы еще кто-то это услышал. Что тебе нужно? Оставь меня в покое, я стараюсь жить тихо, никаких правил не нарушаю. Я…

«До какой же степени можно бояться?»

- У вас есть кто-то вроде лидеров, кто имеет уважение других, и может говорить не только от своего имени? Во время теста вы создавали кланы или еще что-нибудь подобное?

- Я тебя понял, - еле слышно говорил гоблин – есть такие. Жди тут, я их приведу.

- Ты так трясешься от страха, что королевский дворец скоро обвалиться. Ты ведь хочет усвистать отсюда, я прав? Отведи меня к такому человеку, который мне нужен и беги куда хочешь, - «Блин, он ведь видел, что я всего первый уровень…» - а если надумаешь драпануть прямо сейчас, то… Напоминаю – я только что вышел из дворца, где разговаривал с королем. Думаешь, сможешь спрятаться от системы?

- Фх, система не всемогуща, даже у нее есть… - гоблин схватился за рот руками. Зрачки больших глаз расширились от страха.

- Веди меня к нужному человеку, и я забуду о том, кто только что проговорился.

Гоблин побросал вещи под прилавок, закрыл ставни встроенного в дом магазина. Он шуршал внутри какое-то время, а после затих. Через минуту Марк уже начал думать, что гоблин все-таки решился сбежать. Через две – маленький зеленый человечек с непропорционально большой головой вышел. В руках у него было нечто, замотанное в тряпку. Точно в такой же Марк относил Астару каменные цветы, сделанные Вастисом.

Путь был недолгим. Не прошло и десяти минут, как гоблин привел Марка к дому без вывесок и прочих украшательств. Это было место для жизни и только.

«Значит, он может позволить себе держать магазин отдельно от места жительства, или вообще не работать?» В Намайре даже те, кто входил в состав городского совета занимались каким-то ремеслом. Еще в первый день, вызнавая все о зеркалах на

центральной площади, Марк узнал, что картограф Кинорд – один из городских управителей. И только лишь такие же члены совета могли повышать очки репутации сразу у всего города. В столице стоял дворец короля, потому существование, каких быто ни было, органов, влияющих на репутацию всего города, казалось Марку сомнительным.

На стук гоблина вышел насупленный орк, в цветастом халате. В ухе у него висела серьга – серебряная цепочка, оканчивающаяся драгоценным камнем в форме кинжала. Марку такие украшательства претили, но этот лженепись от бедности явно не страдал.

Гоблин молча передал орку обмотанное нечто – зеркало, судя по форме – и быстро ретировался с опущенной головой.

- Ты кто? – орк прищурился. – Посвященный? Проваливай!

- Нужно поговорить.

- Ты плохо слышишь? – горловой рык производил впечатление. Этого Марк не мог не признать. Тем более веско прозвучало после этого сказанное тихо, но с угрозой слово. – Проваливай.

- Даже если у меня вопрос жизни и смерти? – Марк улыбнулся. – Вашей жизни и смерти.

Орк дернул губами раз, другой. Покосился на сверток, полученный от гоблина. Аккуратно его размотал. Помимо зеркала там была записка. После прочтения нескольких строчек, глаза орка резко дернулись к лицу Марка, потом мазнули выше головы, и снова опустились к записке.

- Ты хочешь говорить с лидерами, – орк шумно втянул воздух разошедшимися, словно крылья, ноздрями. «И кто им такие черты лица придумал? Вездесущая безликая система?» - У нас нет никого такого. Каждый сам по себе.

- Но есть те, чье мнение уважают. Те, кто достиг большего уровня, в конце концов.

- Скажи мне, что у тебя за дело, и я подумаю, стоит ли звать кого-нибудь еще.

- Одна голова хорошо, а… ну, скажем, пять – гораздо лучше.

Могучая грудь орка натянула яркие одежды, намекая, что такой наряд не основной для этого персонажа. По лицу пробежала мимическая волна. Челюсть задвигалась, будто пережевывала что-то, а губы, из которых торчали вверх два изогнутых, в палец длиной, клыка, сжались, в попытке утаить терзающий их владельца гнев.

«Он будто хочет вцепиться мне в глотку. Откуда такая дикость?»

- Заходи, - орк посторонился, пропуская Марка в жилище.

Отвел в гостиную. – Иллас!

- Да, милый, - заглянула симпатичная женщина человеческой расы. Поверх платья на ней был фартук, на плече полотенце.

- Выдай там кому-нибудь задания. Пусть отнесут приглашения Валдару, Конкель, Гибаррху, Светочу и Ситоции. Только ограничение на срочность выставь, и объясни куда бежать, без обычных подколок.

- Что-то серьезное?

- Посмотри на нашего гостя. Внимательно.

Женщина прищурилась. После недовольно бросила полотенце на стул.

- Вечно, ты всякую дрянь в дом тащишь!

- Иллас!

- Да иду, я иду.

Женщина вышла из дома. Вернулась через пять минут, и скрылась в глубине дома.

- И часто вы по мелким поручениям игроков гоняете?

Марк не рассчитывал получить важные сведения, пока не соберутся все приглашенные. Но не тратить же время впустую?

- Часто. Для чего вы еще нужны?

- А вы?

- Хо! Мы – будущие миллионеры! У нас контракты на работу здесь. Плюс, мы копим золотишко. Однажды откроется обмен здешних денег на реальные, а ежедневное посещение игроков достигнет таких показателей, что нам разрешат иногда вылезать из капсул. Поверь, нам будет, куда потратить накопленное. Хотя даже не это всех привлекает. Пока мы лежим в биостазисе, ни кто из нас не стареет. Мы заняты любимым делом, все счастливы! Вечная жизнь, наполненная счастьем – это почти рай!

- Угу, - покивал Марк – то есть все, кто тут изображает из себя неигровых персонажей, создает иллюзию существования искусственного интеллекта, все вы… здесь добровольно?

- Конечно! Разве может быть иначе?

- Понятно. Вы так любите этот мир, что люто смотрите на каждого игрока вокруг. А в Намайре я увидел женщину, которая горевала по потерянному ребенку. По ее словам, это случилось три года назад. Как раз во время тестирования. И ее муж, похоже, начал сходить с ума. Ну, разумеется, они решили остаться в игре. Как я только мог в этом сомневаться? Или мастер по камню, который до недавнего времени прозябал на рудниках. Он до сих пор сжимается в комок, когда слышит о палачах. Он, конечно же, тоже, совсем не хотел выходить. Или…

- Довольно! – орк больше не улыбался. Из-под тяжелых надбровных дуг, недобро сверкали желтые глаза. – Мы ненавидим

игроков, которые веселятся, когда мы вынуждены трястись от страха, и думать: «Не отошел ли я сейчас от своей роли? Не дал ли повода системе обрушить на меня кару? Не стал ли я причиной появления Посвященного?». В любой момент нас могут отправить в небытие, и никто, даже этот твой гребаный король, не знает, что нас там ждет, и сможем ли мы после этого вернуться в сознание! Это ты хотел от меня услышать, Посвященный?! Хочешь посмеяться над нами? С какими угрозами **ты** к нам пришел?

- А приходил кто-то еще?

- Нас пыталась подмять под свой клан четырехлапая Посвященная курица! Теперь это пытаются сделать сосунки из “Черной руки”, но мы не согнем спину ни перед кем! И те, кто придут, скажут то же самое!

- Ну, я и не предлагаю вам спину гнуть.

- Тогда чего ты хочешь? – прорычал негостеприимный хозяин.

Марк промолчал.

«С тобой одним я это обсуждать не буду. Но, по крайней мере, я выяснил, что вы действительно заложники системы, а тот разговор Астара и Кериды не является хорошо разыгранной сценкой. Строить из себя всезнающего умника опасно, но иногда этот блеф помогает получить столь необходимую информацию»

Орк косился, но не стал требовать, чтобы Марк выложил все прямо сейчас.

Примерно через четверть часа, пришел первый из приглашенных. Марк не знал его имени, а орк не называл. Хозяйка, усадила лысого мужчину с торчащими в стороны ушами за стол. Поставила, пред ним тарелку с вкусно пахнущим рагу. Орк уселся рядом, но ему женщина с недовольным лицом вынесла на тарелке прямоугольный кусок угля. Марк с трудом опознал в нем пережаренную гренку. Орк тихо зарычал, пристукнул по столу кулаком, с зажатой в ней вилкой. Но встретив поднятую в вызове бровь женщины, состроил делано-безразличную мину и принялся хрустеть угощением.

«Они находят время для такого балагана, даже вися на волоске от гибели. Забавные мы существа – люди.»

Остальные четверо пришли почти одновременно. Дворф, женщина-полуэльф, низкорослый гоблин совершенно черного цвета и неизвестной расы старик с длинной бородой и крестообразными зрачками.

После демонстративно-медленного перекуса, и болтовни о всяких игроках-неудачниках, которым навесили интересные оскорбительные, но, безусловно, заслуженные метки за выполнение заданий. Марк понимал, что камни бросают в его сторону, но не обращал на это внимания.

«Посмотрим, что будет с вашим настроением после нашего разговора.»

- Итак, - собрание соизволило, наконец, начать разговор. – Что тебе нужно, Посвященный?

«Демонстративно не называют меня по игровому имени? Ну-ну… Я тоже могу использовать ярлыки.»

- Скорее, что *вам* нужно. Король сказал, что вы все – патологические игроманы. Задроты, если я правильно помню, как это называется, – улыбки собравшихся померкли. – И, чтобы простимулировать вас на свершения, вас сделали смертными. Это правда?

- И что с того? – нахмурился дворф. – Думаешь, сможешь нас убить? Угрожать нам уже пытались и…

- У Арона сто двадцать четвертый уровень.

- Что? – сбился с мысли дворф.

- У Арона, - повторил Марк медленнее – сто двадцать четвертый уровень.

- С чего ты это взял? Как это… нет, но с чего ты взял? – дворф выглядел растерянно.

- О! Вам стало интересно? – Марк улыбнулся. «Они не дураки, и если им скормили ту же сказочку, что и мне…».

- Отвечай! – рыкнул орк.

- Тише Кархгул, - лысый с торчащими в сторону ушами, выглядел самым спокойным. – Ты знаешь, для чего создана игра?

- Арон рассказал мне про некую энергию, которую они хотят получить, и что для этого нужны игроки, достигшие сотого уровня.

- Верно. Потому что это - минимальный уровень для стабильного развития способностей в реале. Если не блокировать их на время выхода, то начнется настоящий хаос. Но я лично склоняюсь к тому, что после достижения сотого уровня их уже нельзя будет заблокировать. Когда с нами разговаривали, - лысый запнулся – уже после, того, как закрыли здесь, инструктора говорили, что им нужны четыре сотых. Возможно, это совпадение, но на армейском жаргоне груз сто – это оружие[1]. Им нужны те, кто станет этакой заменой ядрен-батону. Если бы Арон был настолько высокого уровня, никто бы не позволил ему тут оставаться.

- Оружие, да? Я не знаю, зачем им нужны такие игроки, но в бред про помощь человечеству не верю. Я и во всю эту чушь про некую энергию не сильно-то поверил. Нельзя часто накачивать людей ею? И что? Когда это кого-то останавливало? Гуманизм? Серьезно? – Марк оглядел лица собравшихся. Настороженные, тронутые печатью тревоги. – Однако, если хоть на миг допустить,

что это правда… Если предположить, что эта энергия существует… Почему Арон не покидает игру? Потому что не хочет? Или потому, что не может?

- О чем ты? – подозрительно спросил орк.

- Я в той же заднице, что и вы. От моей капсулы получили странный сигнал, меня погрузили в этот их беспробудный сон, и перевезли на базу. Точнее на *объект*. Все бы ничего, но я использовал взломанный ключ. Понимаете, к чему веду? Либо я дорастаю до сотого уровня, либо меня усыпляют. И, честно говоря, я этого боюсь, потому как в гуманизм государственной машины не верю абсолютно.

- Хм, ну и дорастай себе. Ты ведь бессмертный, что нам до твоих проблем? Своих хватает.

- А вот тут, я перейду к ответу на вопрос нашего гостеприимного зеленокожего хозяина. Я попросил о сотрудничестве, чтобы не стать еще одним бессознательным болванчиком, и меня отвели в зал для погружения сотрудников. Там была одна странная штука – прозрачная капсула. Я поначалу подумал, что это какой-то голопроектор, который изображает силуэт тела, и подсвечивает активность нервной системы. Но заметил определенное сходство тех телесных контуров с Ароном. Сто двадцать четвертый уровень и он до сих пор в игре. Вас потихоньку накачивают энергией, якобы для защиты от произвола игроков, но вы же понимаете, - Марк посмотрел по очереди на каждого из них – лишних подопытных не бывает. Кто знает, можете ли вернуться вы? И если сейчас это еще возможно то, что произойдет с вами позже? Не превратитесь ли и вы в кисель со сверкающей сетью нервов?

Марк видел, что они хотят ему возразить, но не решаются. Он знал, что полдела провел успешно. «Осталось их дожать»

- И я предлагаю вам выход.

- Какой? – лысый сохранял видимость спокойствия, но руки его выдавали. Он вертел в руках то нож, то вилку, то монетку, перекладывал их с места на место и начинал сначала.

- Поднимайте уровни. Сражайтесь с монстрами на грани жизни и смерти.

- Слишком рискованно, - лысый поджал губы – монстры, которые появляются в игре, не созданы мастерами графики. Это кошмары тех, кто погружен в сон внутри капсул. Потому предсказать на что способен тот или иной монстр невозможно. Ты увидишь русалку, а она взлетит плюнет на тебя огнем или еще что-нибудь отколет. Я видел монстра, на вид чистый слон, а из хобота вылетает жало, мгновенно парализует и выкачивает жизнь с бешенной скоростью. Вот откуда у слона жало в хоботе может

быть? Кошмары иррациональны, и потому непредсказуемы.

- Но в игре они постоянны, верно. И если ты знаешь, что он вытворяет, то будешь к этому готов.

- Но тогда прирост в уровнях будет гораздо медленнее продвигаться.

- Иначе говоря, вам нужен человек, который будет разведывать способности монстров, разрабатывать тактику, но не открывать суть ее до самой битвы. Вам нужен рейд[2]-лидер, который подготовит отдельные маневры для небольших групп. Такие, чтобы учесть все возможные ситуации, и их развитие. Вам нужен такой человек, который относился бы к вам со всей серьезностью и не рассматривал даже одну единственную смерть, как допустимые потери. При этом, он не должен быть таким же чокнутым геймером, как вы. Иначе, зная заранее обо всем, он сам будет хуже расти в уровнях. Вы должны доверять этому человеку, а это возможно только тогда, когда он в том же положении что и вы. Ну, а если он окажется на вершине, и будет одним из четверых, то безусловно сможет повлиять на ситуацию снаружи, и не станет забывать тех, кто ему помогал. Иными словами – вам нужен я.

- Ты разбираешься в тактике? – орк впервые за вечер выглядел нормальным, а не психованным типом.

- Полагаю, вы достаточно способны, чтобы научить меня. Да, и признайтесь честно. Вы ведь игроки до мозга костей, неужели не хочется вернуться к славным битвам, особенно в такой удивительной игре? Ни капли не тянет? Сердце не ноет?

Они переглядывались, и Марк видел – он сумел. Они уже в его руках.

- Не мог бы ты выйти? – лысый был взволнован. – Нам нужно посовещаться.

- Конечно. – Марк не скрывал улыбку. – Подожду на улице.

Возле выхода его остановила Иллас.

- Это правда? То, что ты рассказал – правда?

- Я не надеюсь, что мне поверят на слово. Если есть кто-то, кто может попасть к Арону и незаметно проверить его уровень, вы убедитесь сами.

- Такой человек есть, даже не один… И ты действительно поможешь нам, если выберешься?

- Если скажу, что в момент, когда стану игроком сотого уровня и выберусь отсюда, ваш кошмар закончится – это будет ложью. Я не могу дать таких гарантий, – женщина погрустнела. – Но то, что сделаю все от меня зависящее, чтобы помочь – это правда.

Рука Иллас отпустила, оставшийся без пары, *ржавый наруч*.

Когда она закрывала за ним дверь, из дома раздался голос орка:

- Не знаю как вас, а меня этот тип пугает. Будто я начинаю танцевать на его ладони.

Марк посмотрел на небо.

«Странно. Впервые в игре я смотрю на небо. Эти облака, синь, солнце… Можно ли достать до них здесь? Можно ли получить такой навык, который позволил допрыгнуть или долететь до верхушки этого мира? Я хотел пойти на служение к влиятельному графу, но стал служителем короля. Прогресс на лицо, хотя… как был слугой, так и остался. Эти игроки, ставшие заложниками игры – мой трамплин к вершине. В игре сложно получить информацию, но разве есть лучший и более подробный источник ее, чем те, кто видел первые дни этого фальшивого мира? Разве есть лучшие воины и ремесленники, чем они? Все открытые профессии, все навыки, которым можно обучиться только лишь долгими усилиями по прокачке репутации и накапливанию игровой валюты… Научить меня всему этому в их интересах. Для них это буквально вопрос жизни и смерти. Ведь если их рейд-лидер падет во время боя, а они не будут знать подходящей тактики, то отправятся следом, с той лишь разницей, что я воскресну, а они нет. А если не будут сражаться, под угрозой окажется их реальная жизнь. Конечно, все это писано вилами по воде, но перестраховаться лучше, чем игнорировать эту возможность…»

Марк еле сдерживался, чтобы не засмеяться от восторга. Он казался самому себе читером, баловнем судьбы, везунчиком, каких свет не видывал.

«С другой стороны, я заставлю их расти в уровнях. Чего и хочет мой новый работодатель. Выгода со всех сторон. Конечно, они могут обратиться и к другим Посвященным, но не зря же они их так ненавидят?

Я ведь фактически их использую, пользуюсь их страхами, надеждами, мечтами стремлениями ради достижения своей цели. Это ведь совершенно несправедливо… Но почему же я так уверен, что они будут рады этой несправедливости?

Когда жизнь наносит апперкот, выбивает из колеи, это не только удар, от которого голова идет кругом, но и шанс, возможность сменить дорогу.»

Позади Марка открылась дверь. Оттуда показалась лысая голова, с торчащими ушами. Человек приветливо улыбнулся, дернул бровью, предлагая войти.

За столом все выглядели возбужденными. В блестящих глазах и широко надутой груди орка виднелась гордость, с легкой примесью хвастовства. За хитрым прищуром дедовских глаз с

крестообразным зрачком пряталась стальная твердость и толика одобрения. Женщина полу-эльф улыбалась, накручивая на палец светлый локон. За ее показательно расслабленной позой таилось предвкушение. Дворф демонстрировал крупные и внушительные, словно каменные бруски, зубы. Глаза его то и дело перескакивали с одного члена собранного совета на другого, отчего возникало опасение за его психическое здоровье. Черный гоблин, которого прежде почти не было видно, стоял на столе, и смотрел в потолок. О чем он думал, что чувствовал… было совершенно не ясно. Лысый стал возле своего места, глаза его были широко раскрыты, в них плескалась растерянность, словно он не верил в происходящее. Несколько раз он стукнул костяшками по столу, и, набрав воздуха в грудь, будто перед прыжком в прорубь, выдохнул:

- Мы согласны.

[1] Светоч ошибается. «Груз 100» означает не оружие, а боеприпасы.

[2] Рейд (от англ. raid – налет, набег, облава) – групповой поход для убийства сильных монстров, и получения ценной награды.

Глава 5 Отражения

- Светоч, - представился лысый. – Стиль игры – маг, основное направление - стихия огня. Боевые профессии: *Создатель ловушек*, *Танцор* (навык *Неуловимость*), *Жонглер* (навык *Удержание заклинаний*); расовый бонус: *Адаптация*. Боевое звание – *Мудрец*, дает естественный прирост к концентрации.

- Гиббарх, - это дворф. – Стиль игры – воин, основное направление – танк. Боевые профессии: *Вышибала*, *Грузчик*; расовые бонусы: *Скальная плоть*, *Песнь дружбы*. Боевое звание – *Мазохист*, уменьшает показатель боли, дает кураж при получении урона.

- Конкель, - приветливо улыбнулся чернокожий гоблин. – Стиль игры – воин, основное направление – берсерк. Боевые профессии отсутствуют; расовые бонусы – *Жажда убийства*, *Превращение в демона*. Боевое звание – *Дерганый*, увеличивает силу эффекта и длительность куража.

- Ситоция, - игриво стрельнула глазками полуэльф. – Стиль игры – воин, основное направление - лучник. Боевые профессии: *Охотник*, *Танцор*; расовые бонусы: *Загнанный зверь*, *Кровь эльфа*. Боевое звание – *Фурия*, дает естественный прирост к реакции.

- Кархгул, - гордо начал орк.

- Не кашляй! – разом крикнули остальные.

- Грхм… - заскрипел зубами орк. – Чтоб вас!.. Стиль игры – воин, основное направление – мечник. Боевые профессии: *Танцор*, *Охотник*, *Вышибала*, *Грузчик*, *Исследователь*, *Руководитель* (навык *Назначение приоритета*); расовые бонусы: *Жажда битвы*, *Сила ярости*. Боевое звание – *Сержант*, позволяет усиливать эффекты куража членов группы.

- Иллас, - теперь она смотрела на Марка добрее. – Стиль игры – лекарь. Боевые профессии: *Военный врач*, *Ветеринар*; расовый бонус: *Адаптация*. Боевое звание отсутствует.

- Валдар, - голос старика с крестообразными зрачками оказался неожиданно сильным. – Стиль игры – маг. Боевые профессии: *Вышибала*, *Вымогатель*, *Убийца*, *Палач*, *Дознаватель* (навык *Устрашение*); расовые бонусы… секрет, – улыбнулся старикан. – У меня уникальная раса, пока я с вами, но как там дальше сложится, неизвестно, так что не обессудь.

- А меня зовут…

- МаСол, – старикан говорил сквозь смех. – Вот так имечко! И

это меня называют костлявым? Ну, парень, ты даешь! Где бы я такое еще увидел, а?! Ты б еще себя Требуха назвал, или СупНабор! Ой, не могу…

Остальные заразились смехом.

«Столько времени жить заложниками, и теперь получить надежду… Чем не повод для радости?»

- Меня зовут Марк Соловей, я хотел другое игровое имя, но получилось почему-то так.

- На плохом зеркале? – уточнил Светоч. – Тогда понятно…

Следующий час Марка просвещали на счет навыков и прокачки. Все сводилось к показателю *Магии*, который оказался не привычным по прошлым играм объемом маны, а показателем количества маны генерируемой за один импульс. Вторичная характеристика *Источник (ЦИ)* означала цикл импульса, то есть время, которое необходимо для нового выплеска маны. Первичные характеристики можно увеличить специальными навыками - модификаторами, но они также имеют свой цикл действия. В идеале, он должен быть больше цикла импульса на кратную величину, в противном случае возникнут моменты, кода новая порция маны еще не появилась, а навык действовать уже перестал. Исключения составляют пассивные модификаторы. Но их нельзя убрать, и они будут использоваться всегда, что представляет собой определенный риск, ввиду несовместимости некоторых из них.

Грамотно подобрать набор навыков, чтобы максимально использовать свою *магию* – большое искусство. На более высоких уровнях, цикл импульса становиться значительно меньше, что позволяет избегать таких проколов. На низких могла помочь “ювелирка”. Драгоценные камни инкрустировались в оружие, доспехи, ожерелья, в нижнее белье… словом, везде, куда можно было. Естественно стоило это удовольствие немало, и быть грозным противником на низких уровнях мог себе позволить далеко не каждый. Ведь возможности вводить реальные деньги в игру не было.

Получение подобного бонуса казалось привлекательным. Тем не менее, вся компания настаивала на том, что Марк должен учиться сражаться обычным способом, без всяких попустительств. С одной стороны жизнь усложнялась, а с другой – это был единственный способ развить чувство ритма. Усиление и ослабление параметров заставляли наносить удар точно в определенное время. Отсюда возникли уловки и финты, призванные не столько запутать противника, сколько оттянуть время до вожделенного мига, когда урон будет максимальным.

Использование заклинаний и приемов происходит проще.

Каждый миг импульса можно использовать заклинание или прием, у которого требование маны меньше, чем показатель магии. Если маны требуется больше, то нужно подождать несколько импульсов, пока заклинание не впитает нужное количество. Минус в том, что часть маны постоянно рассеивается, и чем меньше уровень навыка, и параметр *концентрация*, тем больше маны теряется, и тем больше циклов должно пройти перед активацией.

При этом заклинатель вовсе не обязан стоять на месте, но при движении и прочих действиях одновременно с творением заклятья, понижается коэффициент эффективной концентрации. В результате становится хуже не только заклятие, но и навыки уклонения, которые завязаны на вторичную характеристику *скорость*. Игра магом требовала недюжинных способностей в тактической части, либо хорошую группу поддержки, обойти которую в большинстве случаев не составляло труда, если у противника был дальнобойный воин, вроде лучника или метателя копий.

При всей мощи магов, играть чистым заклинателем было почти невозможно. Поэтому большинство использовало навыки и того, и другого направления. Часть маны расходовалась на модификаторы, часть оставалась про запас. И от величины этого “запаса” отталкивались при упрощенном определении стиля игры.

В этой игре количество профессий доступных для освоения было неограниченным, но на развитие всего и сразу нужна уйма времени, поэтому сосредоточение на одной-двух давало наилучший результат. Та профессия, приемы которой удавалось эффективно применять не только для производства вещей, но и в бою, получала статус *боевая*, а ее навыки дублировались, но уже с другим названием и эффектами. Так удар молотом при профессии кузнец, давал возможность наносить значительно больший урон, с шансом вызвать воспламенение цели или ожог.

В игре, помимо прямой активации приемов – когда пользователь дает мысленную команду, была также и обратная. Этот вид был сложнее, но и эффективнее. Оттачивать прием для полного его повторения за тем, как это делает система, игрокам приходилось долго, но в итоге навык развивался куда быстрее, а сила его была больше. Также, отточив прием, которым не владеешь, можно было его открыть, либо если такового в системе не было - создать. Ни один из приемов невозможно было применять подряд больше, чем несколько раз. Игрокам это объяснялось *усталостью* после использования. Например, после тысячи приседаний вы можете махать руками, но нижние

конечности плохо воспримут марафон. Чтобы эффективность приема не снижалась, его сменяли другим, затем следующим. У каждого игрока была своя любимая ротация.

Еще одним моментом обратной активации было наложение эффектов. На игрока может быть наложен эффект страха, и он действительно его почувствует. В обратном направлении это также работало - стоит вам почувствовать страх, и система отобразит это в списке действующих эффектов. Такие временные эффекты, как “*Боевой транс*” который помог Марку во время боя с Хираром, выделялись в отдельную когорту и звались *кураж*. Кураж мог появиться только благодаря обратной активации.

Наибольшую проблему при развитии представляли вторичные характеристики. Их величина зависела напрямую от показателей первичных, но при расчете не учитывала модификаторы. Чтобы их увеличить, нужно было найти навыки, или предметы, дающие естественный прирост к характеристикам.

Марк запоминал и раскладывал в голове все по полочкам.

- А теперь, - радостно оскалился орк, – проведем тебя к нашему сокровищу.

- Куда?

- Увидишь.

Компания вышла из дома. К удивлению Марка они пришли к дому торговца-гоблина. Валдар гулко постучал по двери, сбитой из дощатых полос.

- Это ваше сокровище находится здесь?

- Никто кроме Сульва не может его хранить. Он его создал, в его жилище оно должно находиться, - пояснил Светоч.

- Это какое-то зеркало?

- Какое-то? Ты сильно нас недооцениваешь, - проворчал орк.

- Тогда, может, приставите к нему кого-то в охрану? Все-таки этот Сульв чересчур труслив.

- Приставить охрану все равно, что вывесить флаг для особо любопытных. А трусость… - Конкель вздохнул – он все-таки гоблин.

- Поясни, - попросил Марк, пока Валдар кричал Сульву, чтобы тот открывал дверь.

- Эта игра действительно, как зеркало. Она залазит в наши мозги и вытаскивает оттуда все самые потаенные тайны. Наш облик – отражения нас самих. Трусливые становятся гоблинами. Гневные – орками. Эстеты – эльфами. Садисты… тоже эльфами, но темными. Простецкие, но приятные ребята – дворфами. Лицемеры – оборотнями. Люди – серединка на половинку, а с уникальными расами сам черт ногу сломит.

- То есть ты труслив?

- Я гоблин только на одну наполовину, а на вторую – демон. Проблем от этого достаточно много. Слишком разные части соединены. Отсюда легкая возбудимость, если не сброшу вовремя напряжение, превращусь в чудовище и начну кромсать всех подряд. Если Кархгул использует свое *назначение приоритета*, тогда другое дело – кромсать буду только цель. В бою я полезен, а так… бомба замедленного действия.

Сульв открыл дверь, испугано вжимая голову в плечи. Ничего не говоря, посторонился, пропуская всех в дом. После так же без слов повел через две комнаты к двери в подвал. В крохотное помещение – два на три метра – внесли пару канделябров. Стоило Марку зайти, как он увидел его.

“Совершенное зеркало истины”

- Я входить не буду, - Валдар отошел в сторону.

«Он переживает, что его расу раскроют? Она настолько ценна?»

Народ сбился в кучку. В отражении все были совершенно другими. Кархгул оказался не таким широким в теле, зато имел темную курчавую бороду размером с лопату, из-за которой вылезала добрая улыбка. Светоч был в точности таким же. Сульв в игре был невысоким гоблином, а в отражении среднего возраста мужчиной с обиженным выражением лица. Конкель выглядел, как веселый студент. Гиббарх в отражении был в полтора раза выше и во столько же уже. Девушки выглядели почти также, но у Ситоции на лице присутствовала россыпь веснушек, а у Иллас в отражении вид был немного бледнее. Отражения сохраняли черты игровых аватар, и, не смотря на измененную расу, узнать их было не сложно.

Все радовались, как дети на рождество, только Марку было не до веселья. В отражении на его теле было чужое лицо. Форма немного отличалась, волосы были не светло-русыми, а совершенно черными, и длинными. Глаза, которые Марк привык видеть в отражении, были серыми с легкой зеленью и бледно-желтыми пятнами. А тут на него глядели почти бельма – радужка казалась белой с едва заметным серым ободком.

- Это как? – Марк не знал, что и думать.

- Здорово, правда? – Ситоция смотрела на себя то с одной стороны, то с другой. – В *зеркале истины* отражаемся мы настоящие. За три года я ни капли не изменилась. Кстати, в реале ты гораздо больше похож на какого-то фантастического героя. Посетил в игре парикмахера?

- Да, - соврал Марк – хотелось хоть здесь побыть нормальным, раз уж там не успел себя в норму привести.

- Погоди, тебе и цвет глаз изменили? Я тоже хочу! Кто

настолько раскачал профу?

- Я его имени не знаю. В Намайре проездом был, я помог немного, а он предложил изменить внешность на менее броскую.

- Какой-то игрок?

- Вроде “непись”.

- Квест получал?

- Нет. Просто поговорили и все.

- Тогда это был игрок. Нам, знаешь ли, без использования игровых сообщений нельзя ничьей помощи принимать и никому помогать. Отошел от роли – система тут же наказала штрафными очками. Накопил тысячу штрафпоинтов – отправляйся в вечный сон.

«Жить по воле системы, бессильно кривляться под маской. Все что остается местным – тихо ненавидеть игроков, получать маленькое удовольствие от розыгрышей и радоваться каждому новому дню… Черт! Я действительно хочу им помочь! Но кто бы мне помог… Почему я выгляжу в отражении так? И если посмотреть через него на Арона, то увидим ли мы тот гелеподобный силуэт, наполненный переливающимся сиянием нервной системы? Или мои домыслы ошибочны?..»

- Ух, ты! У тебя уник! Где отхватил? – Конкель смотрел в зеркало сияющими глазами, но радость быстро сменилась разочарованием. – Это призыв петов?

- Эм… - задумался Марк. «Пет – сокращение от питомец, и это обязательно должен быть зверь или без разницы? Да, и призыв временный. Ладно, оставим на потом…» - Вроде того, а что?

- Забудь. Заблокируй этот навык, чтобы случайно не использовать.

- Зачем? Они ведь полезны.

- Полезны, не спорю. Судя по описанию: страж гнева – милишник[1] помогающий в бою; страж печали – умножает уровень боли на нуль; страж отвращения – снимает дебаффы; страж радости – лечит. Все это здорово, конечно, но если ты используешь петов, то сам прилагаешь меньше усилий.

- То есть меньше развиваюсь, и медленнее поднимаю уровень?

- Ага. Выбери функцию *заблокировать*, чтобы не мешался. Тяжело в учении, легко в бою.

Марк сделал, как сказано, вместе с ним почему-то заблокировался и *неумолимый разум*.

- Второй блокируется тоже? – заметил черный гоблин. – Такое бывает. Навыки спаренные, один без другого не существует. Ну, это как если ты блокируешь навык крутить педали, а умение езда на велосипеде блокируется следом. Понятно?

Марку было понятно. Понятно, что он остался без уникального навыка и крайне полезного умения, снижающего уровень болевых ощущений. Единственный бой, в котором он принимал участие, окончился плачевно. Но в то же время, Марк поднялся с нулевого уровня до первого.

«За возвышение в этом мире нужно платить кровью и потом. Не самый приятный способ расчета.»

Похожее, но все же чужое лицо в отражении дразнило своим таинственным появлением и не думало исчезать.

«Однажды, я узнаю, что ты такое, и почему отражаешься вместо моего лица…»

Тяжелая зеленая рука хлопнула Марка по плечу.

- Пойдем, супнабор, начнем тренировки прямо сейчас.

Грубая подколка орка отвлекла Марка от безмолвных обещаний самому себе. На долгих четыре года он забыл об этом странном отражении…

***

Разведчик – темный эльф Мироас – вернулся расслабленной походкой, лениво махнул рукой. Первая группа – три танка и маг земли – медленно двинулась вперед. Разведчик закатил глаза:

- Да нормально там все, сколько раз уже этот данж[2] проходили?

Ему не отвечали. Первая группа шла сосредоточенно, короткими шагами, чтобы каждый миг сохранялась устойчивость, и они могли прикрыть мага в любой момент. Сам маг – Натреас – новичок, но дисциплины ему было не занимать. Между его сведенных перед грудью рук пульсировало приготовленное заклятье – пылевой удар. Как только возникнет опасность, воины в массивных доспехах поднимут огромные и тяжелые, будто надгробные плиты, щиты. Соединят их в единый шатер над головами, а маг выпустит заклятье вниз. *Пылевая подушка* дезориентирует монстра, а если не получится, он выплеснет изо рта *настойку слизи саламандры*. Ни одному монстру она не понравится. Пылевая подушка защитит союзников от зелья, а монстра наоборот дополнительно ранит *раскаленной крошкой*.

«Молодцы, - думал Марк – а Мироас чересчур расслабился. Можно подумать у него миллион жизни или точка респа[3] за углом. Мы проходили этот данж множество раз – это правда, но если расслабиться один раз, за ним последует второй, и начнутся

смерти. Нужно его приструнить, но не сейчас. После рейда…»

Первый отряд прошел пятнадцать метров и замер. Отсветы факелов на влажных сколах камня тянулись вперед. Ровно в том месте, где остановился авангард, тьма возвращала себе власть над пространством.

«Идеально. Не дальше, не ближе – точно на границе света.»

Вторая группа, в которой был и Марк, состояла из бойцов ближнего боя. Дистанционщики плелись в середине, замыкали еще два отряда тяжеловесов. К первому отряду осторожно двинулись все остальные. Легкий шорох одежд, скрип кожи, тонкий звон металла все это сопровождало шаги рейдеров с роковой неизбежностью. Как бы ни хотелось, передвигаться абсолютно бесшумно не удавалось.

Авангард вновь двинулся вперед, провоцируя нападение монстров. Продвижение шло медленно. На преодоление коридора с двумя изгибами, общей длиной всего в сотню метров, ушло больше пятнадцати минут.

Вход в пещеру босса украшали мелкие, словно щетина великана сталактиты. В громадном зале пахло затхлостью и чем-то пряным. Марк насторожился. Такого раньше не было.

«Мы вышли из столицы год назад. Здесь мог поселиться другой монстр.»

Марк напряг зрение. Впереди возвышалась громадное тело сумеречного дракона. Свернувшись калачиком, дракон лежал так, что его правый глаз был повернут ко входу в пещеру. Сейчас он был закрыт.

«Не разбудили. Это хорошо.»

Командиры отрядов уже бывали тут. Каждый вел подчиненных к нужному месту. Запах щекотал ноздри. Марк потер нос, чтобы не чихнуть.

«Что за запах? Драконы не пахнут, драконы разрушают… Черт! Что-то не так… Совсем не так.»

- В круг, - Марк шепнул это еле слышно, но *шепот ветра* помог донести эти слова до ушей каждого.

Воины подчинились тут же, некоторых из новичков пришлось подгонять яростными взглядами. Весь этот год они лишь наблюдали из безопасных мест за прохождениями данжей. Им доставались обычные монстры, и теперь под конец пути, когда их решили поднять на бое с хорошо известным боссом, случилась такая ерунда.

В центре расположились четверо лучших танков, охраняя лекарей. Кольцом вокруг них стояли маги и воины с дальнобойным оружием, последним наружным слоем шли воины ближнего боя и оставшиеся тяжеловесы.

Вокруг было тихо. Ничто не нарушало тишину. Марк запрыгнул на край огромного щита в руке Гиббарха. Тот даже не вздрогнул, словно и щит, и сам воин были монолитной статуей. Марк настороженно вглядывался в окружающую темноту.

«Сейчас бы не помешало дать больше света, но можем разбудить дракона. Если не занять нужные позиции, это будет гарантированный вайп[4].»

Все стояли почти бесшумно. Некоторые из новичков переступали с ноги на ногу, чтобы не получить дебафф *частичное онемение*. Во время боя нет ничего хуже, чем лишиться подвижности. Только танки могли себе позволить еле плестись перед монстрами, да и то далеко не всегда. Краем сознания Марк отмечал, что такие движения проводят по очереди, сохраняя максимально возможную тишину. Сам он, как и прочие ветераны был под воздействием куража *Боевая готовность*. Потому замер на согнутых ногах совершенно неподвижно. Только глаза ощупывали пространство, да голова поворачивалась, чтобы отследить посторонние звуки.

- Долго еще стоять будем? – громким шепотом поинтересовался один из тяжеловесов неподалеку.

Валдар приставил к его горлу клинок изогнутого кинжала, и нетерпеливый здоровяк заткнулся.

Старикан всегда действовал жестко. Ему горло болтуну перерезать, что ухом пошевелить. Члены рейда знали его уже достаточно хорошо, чтобы не тешить себя лишними иллюзиями.

«Похоже, втык придется делать многим. Иначе Валдар их действительно перережет по тихому. А свалит все на монстров…»

Марк имел некоторые сомнения на счет смертей нескольких личностей.

- Мироас, - выдохнул Марк. *Шепот ветра* вновь не подвел. Фигура темного эльфа бесшумно появилась рядом.

«Хорош гад. Я понимаю его самоуверенность, особенно в пещерах, где у него бонусы расы работают на всю катушку. Но хвост все равно накручу…»

- Дуй за подкреплением, но осторожно. Без лишней спешки. Мы могли пропустить какие-то ловушки, – слова были тихи, как дыхание. Даже Гиббарх, на щите которого стояли Марк и разведчик, вряд ли слышал их.

- Кого? Танков, дистанционщиков, контактников? – также тихо задал Мироас резонный вопрос. В подземелье могло войти ограниченное количество участников, после чего вход блокировался. Марк всегда оставлял часть мест в рейде вакантными, чтобы последней группой можно было ввести самый нужный отряд. Обычно он смотрел по ситуации, и, если была

возможность, обходился без помощи, но сейчас все внутри кричало: «Здесь опасно. Старое, множество раз пройденное подземелье нужно принимать всерьез».

- Бардов, - на слова Марка эльф поднял бровь в удивлении. – Всех.

- Но… - начал было разведчик, и тут же замолчал. Сжал губы, протер переносицу костяшкой указательного пальца, как делал всякий раз, когда сосредоточенно о чем-то размышлял. Серьезно глянул на Марка. – Сделаю.

- И не спеши. Никто не должен пострадать.

Мироас кивнул. Подождал несколько секунд – вдруг будут дополнительные распоряжения, - и лишь затем растворился в окружающей темноте.

Время шло, ничего не происходило.

«Сколько мы так уже стоим?» - задавался Марк вопросом. Чтобы быстрее расти в уровнях, он блокировал навык *зеркального взгляда* на время прохождения известных данжей, о чем теперь жалел. Последнее повышение уровня было полгода назад, и это нервировало, но жизни товарищей стали для Марка значить куда больше, чем неведомые планы правительства. Что будет, когда он получит оставшиеся двадцать шесть уровней? Кто знает… Но эти люди вокруг, и ветераны, и новички вставшие под знамена гильдии перед началом этого долгого похода, были ему дороги. Боевые братья и сестры, которые занимали в его сердце больше места, чем брат и сестра, оставшиеся в реальном мире, больше чем родители, с которыми так и не успел помириться.

Что-то дернулось в воздухе, будто легкое касание тронуло марь, развеяло на мгновение.

«Вот оно!»

Теперь Марк знал на что смотреть, вокруг проявлялись контуры, искривления в воздухе.

Поздравляем! Вы нашли противника, несмотря на его искусную маскировку.

Наблюдательность повысилась на 1 уровень.

«Вовремя» - Марк усмехнулся. Это умение было завязано на вторичную характеристику *память*, с которой у рейд-лидера “Гильдии боевых ремесленников” все было в порядке.

- Они всюду. Вокруг нас в стелсе[5] ходят. Кто-то еще видит?

Руки подняли все лучники, и один из магов. «И они молчат. Слишком на меня полагаются, нужно с этим что-то делать…»

- Контролируйте верх, - мягко спустился на землю. У Марка не было такой ловкости, как у Мироаса, но у него была *воздушная подушка*. Потому он не издал ни шороха от приземления на неровное дно пещеры. Одежда, расшитая нитями воздуха, не

нарушала тишины при движении. Марк мягко потянул легкие короткие мечи из ножен. Стоя в полуприсяде, развел руки с клинками в стороны.

«Что за твари прячутся вокруг? Удастся ли, убить их не потревожив сон дракона?»

Марк активировал *стихийную заточку*. Теперь его мечи смогут разрезать даже каменного демона, но взамен каждую секунду верное оружие теряло по единице прочности.

«Три минуты и я останусь без мечей…»

Эта мысль Марку не понравилась совсем. Что-то внутри завибрировало внутри, поднимаясь к горлу, превращаясь в тихий рык. Впереди послышалось шипение. Один из монстров появлялся перед Марком. Пятипалые лапы, когти не на последней фаланге, а на средней.

«Чтобы не бить ими о пол… Они боятся дракона? Значит это не новый босс. Это адды[6]… Чертов сумеречник вырос и обзавелся свитой.»

За лапами появилось туловище, покрытое густой и длинной шерстью. Марк поневоле начал прикидывать, какие свойства могут быть у сделанных из нее нитей. Следом проявилась вытянутая безглазая морда. «Вот почему *чувство взгляда* не сработало». Мелкими чешуйки, на ней встали дыбом и вибрировали, создавая то самое шипение. Маленькое отверстие рта расширялось и сужалось.

«Эта тварь принюхивается?»

Монстр, название которого Марк не мог узнать без *зеркального взгляда*, приготовился к прыжку, из дырки рта вырвалось хрипящее сипение. Короткий, в две ладони, чешуйчатый хвост с жалом на конце дернулся раз, другой и монстр рванул вперед не хуже стрелы Ситоции. Тварь снесло назад *ладонью ветра*. Как и ожидал Марк, противник приземлился бесшумно.

Тварь пошла вбок, пытаясь обойти Марка по кругу, он ответил тем же. Когда Марк развернулся так, что видел свое воинство, в спину твари воткнулись сразу десяток стрел и каменная игла. Марк с облегчением деактивировал *стихийную заточку*.

«Вот как значит… они выбирают одного противника и атакуют, а остальных игнорируют. Если бы они набросились в середине боя с драконом… Черт! И так сложно разрабатывать тактики без возможности начать все заново, а тут еще сюрпризы эти…»

Сзади подбирались новые твари. Мерзкие дырки на мордах пульсировали, запоминая Марка. Когда начали шевелиться

хвосты Марк отошел к рейду. Стоило аддам войти в зону нормального освещения, как их тут же уничтожали стрелки.

«Вот уж не думал, что буду применять на себя роль приманки… Я же не танк, в конце концов.»

Так Марк и водил монстров маленькой кучкой к бойцам. Когда вокруг лежало больше двух десятков тварей, из темноты выскочил Мироас. Эльф стоял на свету до тех пор, пока Марк его не заметил, и вернулся обратно. Твари же, игнорировали новое действующее лицо, словно он и не существовал вовсе. В тишине, рассекаемой легким свистом тетивы, были уничтожены еще десять монстров.

Марк отправился исследовать окружающую темноту. Он отошел от своей группы достаточно далеко, когда случилось непоправимое. Одна из тварей взмыла над кругом рейдеров. Ее тут же нашпиговали стрелами, но маг перенервничал и бросил *протуберанец*. Сильнейшее из известных огненных заклятий испепелило тварь в мгновение ока, но вонь поднялась жуткая.

С отвратительным предчувствием Марк повернулся к хозяину локации. Фиалковый глаз смотрел на незваных гостей, отовсюду раздалось шипение. В зале начало быстро светлеть, так случалось всякий раз, когда призрачный дракон просыпался. На дне не осталось ни одного живого адда, но на стенах у свода их было не меньше сотни. Будь Марк в реальности, его бы прошиб пот, но и тут он почувствовал озноб.

«Они доверили мне свои жизни, я за них отвечаю, - ответственность тяжким грузом давила на плечи. – Что делать?.. Думай!.. Что делать?!.. Что делать?!!»

Дракон выпрямлялся и был он заметно больше, чем раньше. Марк побежал к группе, выкрикивая команды. В тишине уже не было необходимости.

- Приготовиться! Сейчас дыхнет! – дракон отодвинул назад голову на длинной шее. – Рассыпаться!!!

Все рванули в стороны, через небольшие проходы между бронированными воинами. Из пасти босса вырвалось фиолетовое полупрозрачное пламя, окутывая танков. Марк знал, что оно игнорирует броню, но ничего поделать не мог. Группы не успели занять нужные позиции. Главный козырь разработанной тактики ушел в отбой еще до начала игры. Почти весь центр пещеры загорелся, ветераны побежали к стенам, увлекая за собой и тех, кто еще не бывал в этом данже. Скрыться от пламени первого дыхания можно было только так. Это было верное решение. Раньше, но не теперь.

Со стен посыпались адды. Марк видел, те, которых они поубивали раньше, были в полтора раза меньше этих, а значит и

слабее.

- Мироас!

Дракон заревел, обездвиживая всех, но эльфу хватило ума ввести группу бардов уже после этого. Марк запоздало вспомнил, что среди них есть те, кто не достиг и двадцатого уровня.

«Они должны суметь… Должны!»

Марк готовил их особо тщательно. Редко используемая группа поддержки, их недооценивали. Боевые способности музыкантов были невелики, но они могли накладывать и снимать эффекты, и главное большинство их способностей не зависело от уровня. Потому-то Марк их и позвал.

Дракон сделал два шага, резко развернулся и ударил хвостом. Парализованные танки отлетели на добрые тридцать метров, с них спал паралич, но воины растерялись. Их товарищей грызли помощники босса, а сам он не спешил приближаться. Они бросились на помощь своим.

«Нет! Придурки, стоять! Стойте! Он же сейчас дыхнет по всему кругу пещеры, если его не отвлечь! Вы же видели это столько раз!!»

Парализованный, не способный дать команду, Марк наблюдал, как Гиббарх бросился к дракону, бросил в него тяжелый и широкий меч, перехватил двумя руками щит, и принял на себя удар лапой сверху.

«Он же сейчас под онемение попадет! Помогите ему! «%№:#! – выругался Марк мысленно. – Бейте босса!!!»

Вы открыли навык “Безмолвный приказ”.

Воины замерли.

«Немедленно!!! Если сейчас же не начнете бить дракона, я вам после рейда кишки выпущу!!!»

Вы открыли навык “Начальственный рык”. На десять секунд все характеристики ваших подчиненных повышаются на двадцать процентов.

Воины начали заниматься тем, чем и должны, а барды, наконец, закончили первую мелодию, которая служит единственной цели – усилить звук их следующих песен. Тонкие переливы скрипки поддержал рев трубы, один за другим инструменты вливались в общий поток. Пение бардов гремело в пещере, подобно гласу посланников неведомых богов. Адды получили оглушение, дракон заревел, но в этот раз ничего не смог поделать.

На Марка прекратил действовать паралич.

- Все к боссу!!! Кто аддов тронет, порешу! Барды их пока держат, не отвлекаться! Группы два и три по местам! Лекари! Трое в рейд, один в МТ[7]! – Марк нашел взглядом мелкую

черную фигуру. – Айклод, Фитал, держите Конкеля!!

Две массивных фигуры, похожие больше на металлических големов, чем людей, схватили плечи единственного члена рейда, не имеющего доспехов. Одна лишь набедренная повязка болталась на узких бедрах. Дракон бесновался, рычал, топал гигантскими лапами, поворачивался то в одну сторону, то в другую. Наконец Гиббарх подобрал свой меч, с воплем ринулся к своему противнику:

- Сюда, ящерица-переросток! – дракон повернул к нему морду. В фиалковых глазах плескалась ярость. – Я нарежу тебя на шницель!!

Сосуды в драконьих глазах полопались, окрашивая белок в красный цвет. От крика босса пещера задрожала. Несколько камней упало сверху. К счастью никого не задело.

«Какого хрена с этим данжем твориться?! Дракон ведется на оскорбления? Серьезно? Откуда у него такая эмоциональность?»

Благодаря бардам никто не замер, зато помощники босса зашевелились.

- Притар! – Марк позвал наименее бронированного, зато самого быстрого из танков. – Цепляй на себя мелких, не дай цапнуть поддержку. Марван, уничтожение аддов на тебе, не переагри их с Притара!

Команды следовали одна за другой и процесс наладился. Сам Марк старался в бой не вмешиваться. В обычной ситуации он бы сражался со всеми, но сейчас необходимо было руководить рейдом, замечать все изменения на поле боя., слишком уж он отличался от нормального.

«Если со всеми боссами такая фигня будет, я уровень вообще не подниму… нужно брать игроков, да только где их взять. Почти все боятся боли, а те, которые не боятся, уходят в кланы. Я выиграл с тестерами, но и проиграл в тоже время…»

Уничтожение помощников босса шло бодро, самого дракона били не переставая, пока тот был занят Гиббархом. Дракон начал сворачиваться клубком и Марк понял, что он потерял половину очков жизни. Через полминуты, он развернется и ударит хвостом. Пояснять ничего не потребовалось, командиры групп быстро отвели всех из радиуса поражения, и удар никого не задел.

Дальше босс удивил. Вместо того, чтобы вернуться к методичному истреблению рейда, дракон перешел в сумеречную форму и скрылся в толще камня. Обычно он делал это в самом конце, и рейду от сбежавшего призрака оставались предметы экипировки или рецепты для профессий. Теперь же пещера затряслась, из камня высунулась половина дракона. Стены с оглушающим грохотом покрылись трещинами, из которых

полезли все те же безглазые твари.

Несколько попаданий по боссу показали, что в призрачной форме он невосприимчив к повреждениям. Группы разбежались в стороны, тяжеловесы нарывались на монстров, отводили их в сторону. Несколько побежали в сторону бардов.

«Черт, там же и мелкие есть! Только бы не…» - у Марка перехватило дыхание, он слишком хорошо помнил, каково это терять товарищей. Говорят, сердце грубеет, привыкает, но Марк слишком хорошо знал, что это ложь. За четыре года в рейдах под его руководством погибли пятидесяти три человека. Пятьдесят три… Разве это много?

Марк помнил сводки о погибших в настоящей, а не симулированной реальности. В той прошлой жизни, которая казалась полузабытым сном, тусклым отражением на страницах памяти, ежедневно сообщали о погибших. ДТП, пропавшие без вести. Жертвы терактов. Жертвы вредных привычек – отравление алкоголем, раковые заболевания от курения. Жертвы здорового образа жизни – альпинизм, глубоководный дайвинг.

Сотни тысяч тех, кто ушел раньше срока. И Марку было плевать на них, но он вздрагивал всякий раз, как вспоминал, как умирали товарищи. Можно было корить себя, но разве это вернет тех, кто ушел в пределы вечного сна? Оставалось лишь надеяться, что после завершения плана, всех заложников вернут в реальность, и они вместе будут смеяться над своими глупыми страхами.

Таран. Плечо Марка сбило адда за миг до того, как он вцепился в горло скрипача. «Когда я успел здесь оказаться?» Руки с остервенением втыкали мечи в лежащую на спине тварь. Марк сам не заметил как встал на ноги. Расстояние до следующего монстра преодолел за полсекунды.

«Значит, активировалась *поступь ветра*. Вовремя.»

Марк знал, что действие способности скоро закончится, восстановление займет не меньше суток, потому как заведенный метался вдоль выстроившихся бардов.

«Демоны! – лезвие клинка укололо монстра, но не пробило шкуру. – Не достаю!»

Рука Марка отпустила меч, скользнула вдоль рукояти. Пальцы, срывая ногти, вцепились в самый краешек, резкий толчок вперед, центр ладони уперся в плоское металлическое навершие. Лезвие ушло в тело чудовища, раня плечо передней лапы, но меч из руки вырвало. *Длинный шаг* и Марк оказывается на метр впереди раненного чудовища. *Обратная гильотина.* Меч, удерживаемый двумя руками, врубается снизу в горло твари, отсекает голову. Левая рука с мечом уходит по инерции вверх, а

правая хватает рукоять клинка, вытаскивая его из уже мертвого тела. Внутри сразу потеплело. Никто из воинов не любил расставаться со своим оружием.

Марк получил передышку, твари заканчивались на поле боя. А вот призрак дракона почти выбрался из толщи камня.

- Гиббарх! Какого хрена ты делаешь возле аддов! – Марк не мог поверить своим глазам. «И это ветеран? Это с ним мы победили Жейса Короля Камней? Это он вытащил рейд возле озера Культи, когда Таграк впал в неистовство? Какого он ведет себя как членистоногое?» - Быстро к боссу!!!

Дворф в своих доспехах, весящих больше тонны, смог добраться до своего места как раз вовремя, чтобы не дать дракону, дыхнуть свои призрачным огнем, после возвращения в материальную форму.

- Какого хрена?! Марк, он отхилился[8]! – Гиббарх воткнул меч в лапу чудовища, заставив того отвести кровожадный взгляд от магов.

-Сколько?!

- От пятидесяти до семидесяти пяти!

«Восстановил четверть жизни? И как его уничтожать? Как?!»

Восстановленную четверть снесли довольно быстро, дракон вновь превратился в призрака, спрятался в стене, заревел из глубины, выпуская новых аддов, и наполовину вылез, чтобы полюбоваться бесплодными попытками врагов. Марку даже показалось, что босс данжа веселится. Из центра пещеры раздался яростный крик, с отчетливой примесью безумства и *жажды убийства*.

«Нет! Слишком рано!»

- Айклод, Фитал держите его любой ценой! Не дайте Конкелю вступить в бой до материализации босса!

- ДА!!! – двое наиболее бронированных после Гиббарха воина сжимали уже не хлипкого гоблина, едва достающего им до груди, а страшного демона. Изогнутые рога выросли из головы, и теперь начали покрываться трещинами, из которых выпадал прах. Марк знал, насколько этот прах вредит доспехам, но экипировка дело наживное, а жизнь у его друзей всего одна. Конкеля нужно было удерживать, не дать ему выплеснуть энергию, полученную от куража. Тогда он превращается в демона и сильно облегчает убийство боссов, но сейчас он ничего сделать не сможет. Бесполезная растрата ресурса.

- Быстрее бейте аддов!! Конкель вот-вот вырвется!!! – до Марка, охранявшего бардов, ни один из монстров не добрался.

Оставалось еще полтора десятка монстров из свиты босса, когда Айклод катапультным снарядом врезался в стену пещеры.

Фитал в измятых доспехах лежал возле Конкеля, который вырос до двух метров. Размытой фигурой демон пронесся к дракону-призраку, и начал наносить удары когтистыми руками. Вопреки ожиданиям Марка дракон не проигнорировал это, а начал выбираться из камня, чтобы принять материальную форму.

«Сработало?!»

- Гиббарх!

- Опустили!! – радостно взревел дворф в ответ на незаданный вопрос Марка.

Конкель в обличье демона рвал шкуру дракона еще почти минуту, за которую маги с лучниками, спустили жизнь дракона до одной четверти, о чем радостно проревел Гиббарх:

- Двадцать пять!

- Не расслабляться! - голос Марка не перекрывал песни бардов, но все его слышали. Преимущество *командного голоса*, открытого благодаря развитию *лидерства* до шестого уровня. Плюс звание лидера рейда.

«Черт, как же здорово, что у нас есть Конкель. Иначе, мы бы ни за что не опустили уровень жизни дракона ниже пятидесяти процентов…»

Дракон начал превращаться в призрака, но Конкель продолжал наносить ему немалый урон, вгрызаясь в призрачную плоть даже легче. Дракон вызвал подкрепление, не залезая в камень, и в этот момент время превращения в демона закончилось. Конкель снова был обычным черным гоблином. Все на что хватило его сил – применить *бегство*, уходя от ударов дракона.

Гиббарх принимал удары обозленного драконы призрака, и если бы Авитта не была настолько хорошим лекарем, уже давно бы умер. Группы справлялись относительно легко, но стоило им перебить всех помощников, как дракон тут же призывал новых.

Командиры групп контролировали подчиненных, выжимали из себя все силы, но Марк знал – вечно так продолжаться не может. Сейчас они взяли руководство на себя, чтобы дать ему время придумать выход из ситуации, но охватить все поле боя они не могут.

«Игра снова подкидывает нам проблемы… - мысли Марка, словно ищейки, бегали по подворотням разума, в поисках выхода, но везде натыкались на тупики. – Монстры всегда остаются неизменными. Это аксиома… Игра… Это всего лишь игра. У каждой игры есть свои правила. Что если мы выполнили какие-то условия, которые привели к изменению данжа? Какие?.. Не понимаю… В любом случае должен быть выход. Должен! В любой ситуации можно победить, обернуть обстоятельства себе на

пользу. Так уж устроен этот мир. Конкель смог его ранить в призрачной форме, но больше не сможет. К тому времени, когда он снова сможет превратиться в демона половина рейда точно ляжет… Всегда есть выход… Всегда есть кнопка, которую можно нажать и получить нужный результат. Почему после превращения в призрака, он не сбежал как обычно?»

- Кто-нибудь видит его параметры?!

- Нет! Скрыты! – Гиббарху приходилось нелегко, даже его навыков сопротивления боли не хватит надолго.

- Не вижу! – «Если даже Валдар не видит, то не видит никто…- Марк проследил за действиями старикана. – Его окружили с трех сторон, а он спокоен как удав. И так всегда. Стальные нервы или…»

- Я вижу, - отвлек от мысли один из бардов. – Все характеристики, как на ладони.

- Какого ты уровня?

- Двадцать третьего.

- А наблюдательность?

- Второй уровень.

- Что в списках эффектов?

- Только неуязвимость к физическим атакам.

- А у тебя?

- Вдохновение, озарение, сродство с духом, жажда жизни, чувство ритма, поток музыки.

- Сродство с духом. Ни разу не слышал. Что это?

- Не знаю… В описании сказано, что усиливает эффекты для музыкантов, еще эээ…

- Дословно прочитай.

- Сродство с духом. Каждый, кто творит музыку, чувствует не только ритм мелодии, но ритм самой жизни. Объединитесь в едином порыве духа, и сила ваша примет новые грани.

- Вот же!.. И ты молчал?! – Марк вздохнул, успокаиваясь. – Как ты вообще в неписи затесался?

- Я в консерваторию поступать хотел. Пошел на тестирование ради денег, а потом…

- Понятно. Атаковать сейчас можешь?

- Издалека только ледяным шипом.

- Давай.

Мелкая сосулька пролетела к дракону, но не прошла сквозь него, а воткнулась в призрачное тело. Босс тут же повернул морду к бардам, но Гиббарх вновь смог отвлечь его оскорблениями. Сейчас, лечением главного танка были заняты три лекаря из четырех.

- На остальных этого эффекта нет? Так я и думал.

Прекращайте игру.

Барды остановились с некоторым недоумением. «Все же они не бойцы…»

- Сейчас баффы со всех спадут. Нужно поскорее…

- Тихо, - оборвал Марк разговоры, а затем обратился к единственному человеку, который, проведя в игре больше семи лет, не научился понимать подсказки системы. – Начинай мелодию и приглашай всех в группу.

- Что играть?

- Что хочешь, только быстрей.

Парень начал перебирать струны гитары, Марк почувствовал, как теряет что-то. Это было то самое неуловимое чувство, когда отряд под твоим руководством покидают игроки. Чувство растущего одиночества, замешанное на потере силы и единения с товарищами. Барды один за другим присоединялись к игре гитариста, очень точно попадая в мелодию, хотя Марк был уверен, что слышит ее впервые.

«Он ведет их, они словно оркестр в руках дирижера.» Когда воины начали оборачиваться к Марку, он прокричал:

- Вступайте! Как хотите, но попадайте в ритм.

- Какой еще нафиг ритм?!

- Гиббарх, щит перед собой! – воин тут же подчинился. – Щит в пол!

С гулким эхом щит ударил в дно пещеры.

- Щит перед собой! – вновь перед лицом. – В пол!

Теперь все поняли, и тут же начали бить себя оружием по доспехам, притоптывать. Маги выпускали заклятья, которые взрывались ровно в такт. Мелодия захватывала их. Даже аддов били в четком ритме. Некоторые начали выкрикивать и подвывать без слов. Марк видел, как все начали покрываться легкой дымкой. Удары по дракону-призраку тут же начали приносить свои плоды. Дракон в отчаянии взревел.

Бард Туттио предлагает вам вступить в рейд ***“Музыка для дракона”***

Принять ***Отказаться***

Отказаться.

- Если вступлю, ты потеряешь командование, и у нас ничего не выйдет. В конце концов, у меня *лидерство* прокачано до двенадцатого уровня, - пояснил Марк барду, которого, оказывается, звали Туттио.

Дракон умирал.

«Это победа, - Марк знал, что полагается радоваться, но на языке ощущал противную горечь. – Все нормально. Так надо.

Какой, я оказывается жадный до власти…»

Босс поднялся на задние лапы, прорычав в последний раз, и начал заваливаться назад, проходя сквозь камень. Наружу торчал только хвост, и он постепенно начал из призрачного состояния переходить в материальное. Марка кольнуло предчувствие.

«Это не лут…»

- Ложись!! – его слова никто не услышал. «Черт, я же больше не рейд-лидер!» - Прикажи им ложиться. Ну!

Туттио набрал воздуха в грудь и крикнул. Марк испытал легкое удовлетворение, когда парень пустил петуха. Все бросились вниз, а стена пещеры, в которую упал дракон, взорвалась градом камней, к счастью, довольно мелких. В углублении лежал мертвый дракон, совершенно осязаемый.

А затем все начали покрываться золотыми искрами, вызванными “Печатью совершенства”, знаменующей повышение уровня. Все, кроме Марка. Несколько человек бросились к трупу, чтобы собрать награду. В этот раз рейду достались несколько свитков. Сейчас их разворачивать не будут, а положат в общую кучу, на одной из повозок. В столице займутся распределением добычи внутри гильдии.

- Мы победили! – Гиббарх едва не скакал от радости. – И я взял уровень! Как тебе достижение?

- Да-да, вы молодцы.

- Погоди, - лицо дворфа стало сиять меньше. – А ты что получил?

- Ничего. Вы же закончили бой без меня.

- Но… Как же… Марк, это же хрень какая-то! Как это ты ничего не получил?!

- Все нормально, Сань. Правда. Иначе мы бы легли. В этом весь подвох, понимаешь? Так, что за достижение?

- Победа над призраком. Нам открыли новую первичную характеристику – *Дух*. Ты же знаешь как редко подобное случается. Еще одна первичка, это же… Гребанная система! Вот почему ты ничего не получил?!

- Ладно, пойдем.

Делать в пещере больше было нечего. Рейд выбирался наружу.

«Без потерь. Еще один поход без потерь. Это хорошо. Сохранить чью-то жизнь лучше, чем добыть какую-то виртуальную ерунду.»

На самом выходе из данжа Марк получил системное сообщение.

*Вы получили достижение **“Мудрый правитель”***

Для того, кто привык повелевать, отдать власть в чужие руки – решение почти невозможное. Вы сделали это, и ваши товарищи одержали победу. Мудрый поступок.

Награда: Открыта новая первичная характеристика – ***Мудрость****.*

Навык ***Наблюдательность*** *изменен на* ***Прозорливость****.*

- О! Ты все-таки тоже отхватил свою порцию плюшек? Игра все таки бдит… никого не оставит без заслуженной награды.

- Похоже на то. И теперь я знаю, почему данж изменился. Когда я поднял лидерство до шестого уровня, появился новый навык, теперь я на двенадцатом, и система подкинула нам испытание. Знаешь, чем больше я здесь, тем больше мне интересно, что из себя представляет система. Как это все сделали?

- Вряд ли нам это расскажут, - беззаботно отмахнулся дворф. Марк вздохнул. «Игрок всегда остается игроком.» - А как ты догадался позвать бардов?

- Интуиция, - Гиббарх рассмеялся на это заявление.

- Нет такой характеристики.

- С чего ты взял? – решил подыграть ему Марк. – Я вот, например, уверен, что она есть, просто скрыта.

Марк секунду сохранял серьезный вид, а потом тоже хохотнул.

Поздравляем! Вы разгадали одну из тайн Мира.

Интуиция. Ее существование является предметом множества споров, но вы точно знаете каков правильный ответ.

Награда: Прозорливость увеличена на 1 уровень.

Смех Марка оборвался.

- Что такое?

- Система только что сказала, что я прав.

Дворф поперхнулся словами, закашлялся. Его голова завертелась вокруг.

- Знаешь, теперь и мне интересно, как это все устроено.

Они вышли к месту отдыха маленькой армии. Тягловые тогры – помесь черепахи и слона – окружали стоянку почти тысячи человек. Для прочих игроков они были неписями, но для Марка – друзьями и подопечными.

Рейдеров поздравляли, вызнавали подробности битвы и получения достижения. Народ просил подождать возрождения дракона, и устроить еще два-три рейда. Но Марк отказался. Валдар и Гиббарх поддержали его. Огромный караван двинулся в

столицу. Чем ближе они подходили к заветному концу путешествия, тем больше вокруг мелькало игроков. Они скакали на лошадях и ящерах, летали на грифонах и гигантских птицах, но никто не делал ни малейших попыток напасть или стянуть что-либо из телег. И дело было вовсе не в численности. Пять крупнейших кланов настолько разрослись по численности, что были вынуждены основать свои города. Шутка ли, собрать в одном месте несколько десятков тысяч игроков. Однако нужно было быть полным безумцем, чтобы напасть на “Гильдию боевых ремесленников”, которая производила лучшие доспехи в столице.

Эта задумка была особой гордостью Марка. Пришлось потратить больше года, пока Светочу удалось создать метку, которая увеличивала характеристики экипировки и оружия, в зависимости от количества очков репутации в гильдии. Продавалась такие вещи все за те же очки репутации. Кроме того, самые ценные товары гильдии имели особые свойства, активация которых длилась ограниченное время, и каждую секунду сжигала по одному очку репутации. Фактически, игроки стали зависимы от гильдии. Большинство ресурсов сбывалось туда за бесценок, лишь бы увеличить такие необходимые очки.

Мечи Марка были с тем же свойством, но так как он был членом гильдии, за использование *стихийной заточки* снимались очки прочности. Даже он не мог активировать особые возможности таких предметов без платы. «Хорошо, хоть экипировка достается бесплатно. – Марк улыбнулся своим мыслям. – Вот была бы потеха, приходит глава гильдии к подчиненным, и канючит: “Ну, дайте плащик в долг, я потом репутацию отработаю…”. Да уж, после такого даже система бы наверняка выдала достижение… назвала бы меня клоуном или еще как. Мало мне верблюда, которым меня Астар наградил.» Ушлый торговец из Намайра присоединился к гильдии сразу, как ему предложили. Все это время он копил кристаллы маны, надеясь совершить свой непонятный эксперимент.

В квартале, который Марк с товарищами выкупили под нужды гильдии, встретил возвращение товарищей бурным восторгом. Игроки, находящиеся неподалеку тут же получили задания на доставку провианта и выпивки. Суета наполняла улицы, а Марк понял, как ему этого не хватало последние месяцы.

«Я дома.»

- Эй, Костлявый! С возвращением! – кричали приятели Марку. Друзья же приветствовали по имени.

- Семьдесят четвертый уровень? – с характерным прищуром смотрел Кархгул. – Возмужал!

Иллас стояла неподалеку. Она и Ситоция принимали отчеты

у подопечных – отрядов лекарей и лучников.

- Как новички? – раздался из-за спины голос Светоча.

- Хорошо. Но без потерь не обошлось.

- Только себя не вини, - похлопал он Марка по плечу. – Не стоит вешать на себя лишние дебаффы. *Чувство вины* снижает реакцию и болевой порог на 20%.

- Успокойся, Светоч. Со своими дебаффами, я как-нибудь сам разберусь. Меня интересует другое, – Марк оглянулся. – А, пойдемте, в доме поговорим.

Кархгул и Светоч поспешили за Марком. Они закрылись в небольшой комнатке без окон. Светоч расставил на столе кружки с чаем. После первого же глотка Марк почувствовал привычное появление баффа "*За чашкой чая*", повышающего на пять процентов концентрацию. Этот годовой поход был организован не только и столько для прохождения данжей и ускоренного подъема уровней новичков, сколько для поиска ответа на один вопрос: "Откуда за один день взялось столько неписей?".

Примерно полтора года назад в мире игры появилось огромное количество городов и деревенек. Все они были заселены неигровыми персонажами, но когда с ними хотели поговорить о прежней жизни, они делали круглые глаза, и рассказывали, что родились в этих местах, и знать не знают, ни про какие другие миры. Не только Посвященный, бывшие тестеры тоже не могли ничего от них добиться. Друзья понадеялись, что дальше от центра игрового мира поместят более разговорчивых и не так запуганных людей.

- Я говорил со многими, - начал Марк. – И мне начало казаться, что они не играют. Я встречался с некоторыми по нескольку раз, выспрашивал разные подробности и ничего не добился. Никаких противоречий, будто они и правда здесь родились, а не появились в один момент. Невозможно так сыграть…

- Мы пришли к тому же выводу. Ни одного признака вранья. Они действительно не знают.

- А что игроки?

- Если собрать воедино все слухи, - задумчиво сказал Кархгул – то выходит примерно так. В большом мире создали механизм быстрого производства искинов, и теперь применяют в игре. Гарантирую минимум отличий от реальных людей, и максимум приветливости, – орк фыркнул. – Не нравится пользователям наше отношение, видите ли!

- Есть еще кое-что. Одного из этих новых НПС мы поставили перед зеркалом истины. Хотели разоблачить, при помощи наглядной демонстрации. – Светоч нервно бросил ложку. - Ты

должен сам это увидеть.

После гибели гоблина-стекольщика, зеркало перенесли. Ограничение на пребывание только лишь в его доме исчезло, как и сам мастер. В комнату Марк вошел один. У дальней стены сидел бледный человек. Скулы над обвисшими щеками, украшали несколько синяков. Сбоку меж двух занавесок висело *совершенное зеркало истины*. Его специально поставили так, чтобы в отражении можно было увидеть того, кто сиди у дальней стены. Сам пленник взглянуть на себя не мог.

По ту сторону стекла на стуле сидел среднего возраста мужчина, уверенный взгляд карих глаз смотрел прямо на Марка. Только его тело оказалось почти прозрачным, и абсолютно не похожим на плененного толстяка.

- Кто ты? – в отражении над пленником Марк увидел появление пиктограммы дебаффа. *Беспокойство: Реакция +10%, Контроль – 20%*.

- Я – Чамуш. Торговец из Вишенок… Слушайте, я знаю, вы хотите услышать про другие миры и тому подобное, но я действительно ничего не знаю… отпустите меня, прошу…

*Вам предложено задание **“Милосердие”**.*

Чамуш просит вас отпустить его к семье.

Награда: Повышение репутации у персонажа Чамуш на 8000 единиц.

Штраф за провал: -

Принять ***Отказаться***

«Решил надавить на жалость? Не на того напал…»

Отказаться.

- Погодите! Я вспомнил! Вспомнил!

- Хм?

- Есть! У меня есть брат! Он знахарь в Вишенках, он говорил что-то про духа, который живет в двух мирах! – пленник задергался, упал. От удара о каменный пол рассек бровь, но не заметил этого. Только продолжил отчаянно трепыхаться. – Прошу! Помогите мне! Он расскажет… Это большой секрет, но он расскажет, я заставлю его! Заставлю! Только освободите!.. Умоляю!..

*Вам предложено задание **“Милосердие”**.*

Чамуш просит вас отпустить его к семье.

Награда: Повышение репутации у персонажа Чамуш на 8000 единиц.

Штраф за провал: -

Особое условие: Если вы доставите Чамуша в родное селение, он замолвит за вас словечко перед братом-знахарем.

Принять ***Отказаться***

«Дух, живущий в двух мирах? Ну что же, посмотрим…»

Принять.

Марк вышел.

- Ну, что? – друзья смотрели напряженно.

- Дал мне задание. Есть какой-то “дух ”, но чтобы узнать, где он нужно поговорить с его братом.

- Так ты не заметил?

- Он сильно отличается от своего отражения, и что?

Орк тяжело вздохнул.

- Марк, как часто ты ходил к этому зеркалу?

- Один раз. Вы же сами запретили, чтобы это не мешало развивать *зеркальный взгляд*. А потом мне сделали это.

Марк достал “*Зеркало заклятого металла*”. Он получил круглый кусок металла за победу над своим первым монстром. Его отшлифовали, благо среди неписей было много мастеров ремесел, приделали кусок стекла. Получилось зеркало отличного качества.

- Ну, да… - Светоч потер переносицу. – Ты же не знал его столько сколько мы.

- Кого?

- Сульва. Он никого не пускал к зеркалу одного. Всегда сопровождал. Понимаешь, когда он его создал, все часто бегали посмотреть как там наши тела в реальности. Поэтому поневоле запомнили, как он сам выглядит без всех этих гоблинских черт и пропорций.

- Хотите сказать…

- Это он, Марк. Это – Сульв.

Марк припоминал, что гоблина-зеркальщика убили игроки из клана “Черная рука”. Это вылилось в некоторые проблемы, но разрешилось довольно быстро.

- Они научились переделывать сознание усыпленных. Вся наша жизнь может быть стерта в один миг. Потому вокруг так много новых поселений. Им больше нет нужды следить за нашими языками. Они могут просто переделать нас. Сегодня мы расскажем об этом всем. Прости, но дальше тебе придется расти в уровнях без нашей помощи.

- Зеркало отражает реальное тело, и пока мы в капсуле, измениться оно не может, - продолжил Кархгул. – Нам позволяют оставаться собой до первой смерти. У нас была надежда, что со смертью нас просто погрузят в сон, но то, что они делают… Это действительно смерть. Смерть личности.

- Значит, дальше сам? – улыбнулся Марк. - Так тому и быть. Вы же не думали, что я стану требовать от вас рисковать своей жизнью, пусть и в такой необычной интерпретации этих слов?

- Нет, - Кархгул сжал кулаки. – Дело не в этом. Недавно здесь были “Грифоны” и “Золотые львы”. Энсайра и Таллед перешагнули за восьмидесятый уровень. С ними было, по меньшей мере, десять человек выше семидесятого, В “Зеленодреве” и “Стальном мече” есть те, кто дошел до шестьдесят пятого. Но даже не в топовых кланах полно высокоуровневых игроков, а мы бросаем тебя самого. Наша трусость может стоить тебе жизни.

Марк рассмеялся.

- О чем это вы? Сам я бы до своего семьдесят четвертого не добрался. Помните, как я пытался заключить союз с этими двоими?

Кархгул и Светоч улыбнулись.

- Тот еще видок у меня был, да? В любом случае расслабьтесь, я справлюсь. А для начала поговорю с тем странным духом, о котором говорил этот перерожденный Сульв. Он ведь вам не нужен? Вот и отлично, выполню квест на доставку бедолаги домой.

Марк входил в комнату с пленником, улыбаясь. Ему было радостно, что больше не придется нести груз ответственности на своих плечах. К тому же уход в одинокое плавание может оказаться наилучшим решением. Полгода он уже на своем семьдесят четвертом. Полгода боев с разными монстрами, и никакого сдвига.

«Уровень – не то, что дается игрой. Арон говорил, что это зависит от способностей. Значит… это мой предел?»

Марк развязал пленника, исцелил его рану.

- Все, идем. Где там твои Вишенки?

- На севере, - Чамуш ступал осторожно, словно боялся поверить, что его, наконец, освобождают.

«Мне нужно разблокировать *зеркальный взгляд*. Теперь не будет тех, кто займется отслеживанием состояния монстров вместо меня». Марк посмотрел в зеркало и вспомнил то, как смотрел в него в первый раз. Прошло четыре года, но он вспомнил все так, будто это было вчера. Теперь в зеркале истины было нечто среднее между тем чужим лицом и физиономией, которую Марк привык видеть в отражении. Глаза уже не были настолько бесцветными, волосы посветлели и укоротились, но все еще были далеки от привычной короткой стрижки.

«Если это зеркало отражает реальное тело, и даже после изменения личности отражение здесь не меняется, то почему…

почему в моем случае все совершенно нетак?»

- Что-то случилось? – Чамуш нетерпеливо топтался на месте. – Если болеете или еще что, брат сможет помочь. Идемте, скорее…

- Да. Идем, - Марк разблокировал *зеркальный взгляд*. – Надеюсь твой брат сможет сказать, что со мной не так. Очень надеюсь…

[1] Боец ближнего боя, использует оружие.

[2] Данж (от англ. dungeon – подземелье) - особая локация, не обязательно находится под землей. Это может быть и горный пик, и открытая равнина. Населена, как правило, большим количеством монстров. Итогом прохождения подземелья (данжа) является убийство самого сильного монстра – хозяина подземелья, т.е. босса. Боссов в данже может быть больше одного.

[3] Респ (от англ. respawn – перерождение) – точка возрождения объекта в играх

[4] Вайп (от англ. Wipe - ститрать, удалять) – в данном контексте используется для обозначения проигрыша, т.е. смерти участников рейда.

[5] Стелс – в данном контексте незаметность, невидимость.

[6] Адды (от англ. adds – добавления) – в данном контексте - добавочные монстры, усложняющие процесс убийства босса в подземелье.

[7] МТ (от англ. Main Tank) – главный танк. Его задача, отвлекать на себя удары босса данжа, пока остальные члены рейда наносят ему урон.

[8] Хил (от англ. heal – исцелять). Отхилился – исцелился.

Глава 6 Страх

У здания гильдии собралось много народа. Все члены побросали работу, закрыли магазины. Сегодня был праздник. Почти все вернулись. Сегодня было горе. Не все вернулись. Приготовления к пиру шли полным ходом, игроки мотались, как заведенные выполняя поручения гильдийцев. Самая трудная в добыче репутация лилась на них дождем. Они кричали “эвент!”, “халявная репа!”. Квартал быстро превратился в муравейник, жужжащий от изобилия эмоций.

- Мы надеемся, ты останешься на праздник.

- Я бы с радостью Светоч, но… - Марк посмотрел на Чамуша. Тот стоял с растерянным видом, и неловко жался, словно пытался спрятаться куда-то, но не знал куда.

«По крайней мере, теперь он выглядит лучше, чем в обличье гоблина, да и какая-то решительность в нем появилась»

Марк посмотрел на уровень перерожденного Сульва.

«Девятый. Он все еще может закончить, как в прошлый раз. Ну, уж нет!»

- Слушай! - от хлопка по плечу Чамуш вздрогнул, и посмотрел на Марка жалостливыми глазами. - Давай останемся на праздник.

- Но… мне бы… я…

- Я знаю, - уверил его Марк - но некоторые вещи нужно встречать лицом к лицу.

Чамуш сглотнул, дернул глазами в сторону Светоча и Кархгула. Подошел к Марку вплотную, встал на цыпочки, и прошептал в ухо.

- Господин, э… МаСол. Я, если честно, до жути боюсь этих типов. Они схватили меня, а потом… И… а потом снова - Чамуш судорожно вздохнул. - Понимаете?

- Понимаю, - со всей серьезностью уверил его Марк. Дебафф страха ярко сиял в списке эффектов над головой Чамуша. - И потому предлагаю тебе им отомстить.

Тот даже отодвинулся. Весь его вид говорил: “Да, вы что?.. Как же это?…”. А потом в лице что-то изменилось, глаза сощурились, он снова оказался так близко к Марку, что ему поневоле захотелось отодвинуть своего перерожденного согильдийца.

- А что, - Чамуш прикрыл рот ладонью, чтобы его услышал только Марк. - Это можно устроить?

- Конечно. И на пиру будет самое место для этого, но придется проявить немалую выдержку и отвагу. Ты готов рискнуть своей жизнью, но отомстить?

Чамуш испуганно дернулся.

- Р-риск-кнуть ж-жизнью? Н-нет, - замотал он обвисшими щеками. Глаза стали размером не меньше, чем у филина. - Ж-жизнью… не готов.

- И ты собираешься всю свою жизнь прожить в страхе? Посмотри вокруг, - Чамуш послушно посмотрел. Его лицо стало удивленным, словно спрашивало: “Что я должен увидеть”. И марк пояснил. - Их ведь совсем немного.

- Н-но…- попытался возразить Чамуш. Очевидно, окружающее столпотворение не укладывалось в его понимание слова немного.

- Не обращай внимание. Здесь очень много тех, кто к “Гильдии боевых ремесленников” не относится, - на лице бывшего гоблина проступило столь явное облегчение, что Марк, Светоч и Кархгул заулыбались. - Наших противников тут всего-то несколько тысяч. Не о чем волноваться.

Освобожденный брат знахаря деревни Вишенки сглотнул, посмотрел на улыбающегося орка, икнул.

- Пойдем.

- К-куда.

- Наносить врагу непоправимый урон, куда же еще?

Марк повел Чамуша в пиршественный зал. Не смотря на все влияние, гильдия не могла себе позволить выстроить крупный дворец, как это делали те же кланы. Но земли под кварталом было много, в ней-то и спрятались многочисленные залы, хранилища, некоторые из мастерских.

Пиршественный зал располагался там же, и размер его был огромен. На стенах висели гобелены и картины, изображающие победы гильдии. Рядом с ними головы или иные части тел побежденных монстров. Каждый из предметов давал суммируемый положительный эффект “*Честь и Гордость”* всем членам гильдии. Марк смотрел на них и его действительно переполняла гордость за то, что он часть этой силы, часть тех, кто рискуя жизнью, добивается невероятных побед. И дело вовсе не в том, что он командовал рейдами. Кому как не ему знать, что ни один рейд-лидер не спасет положение, если остальные члены отряда не внесут свою долю в достижение победы?

- Привет, Марк, - Ситоция вынырнула откуда-то со стороны. Несколько ее подчиненных несли рядом тяжелые блюда с тушами монстров. Повара умели из отвратительных чудовищ готовить изумительные блюда. «Вот дела, она на полтора десятка уровней выше них, и сильнее естественно, но кто ж оставит

перетаскивание тяжестей на девушку?» - Садись вон туда. Там все наши будут, поговорим во время праздника, сейчас некогда.

И убежала. Марк отправился в направлении, указанном тонким пальчиком лучницы. Чамуш осторожно семенил следом, подозрительно посматривая по сторонам. Приготовления продолжались, и Марку оставалось только радоваться, что он не отвечает за весь этот хаос подготовки к празднику. «Как же хорошо иногда посидеть без дела… Я управление бойцами в рейде считал трудным? Девчатам нужно памятник ставить.»

- Нас окружают, - краем рта проговорил Чамуш. Его спина была настолько прямой, что того и гляди сломается от напряжения. Рядом сел Гиббарх, позже присоединились Светоч, Кархгул с Иллас, Ситоция прибежала, на самую малость опередив Валдара.

Наконец, все расселись по местам. Зал окутала тишина. Кархгул встал с кубком.

- Это был тяжелый год, для тех, кто ушел в поход. Это был непростой год, для тех, кто остался. Мы потеряли десять человек в битвах с чудовищами, и троих от нападений игроков. Это небольшие цифры, но стоимость каждой жизни невосполнима. Их имена навсегда останутся в нашей памяти. Поднимите кубки за тех, кто уснул! И помните: смерть - это не конец!

Все подняли кубки.

Чамуш осторожно пригубил, почмокал губами, восхищенно протянул: “Ооооо!”. И посмотрел на содержимое кубка другими глазами. Марку пришлось схватить его руку.

- Не стоит напиваться. Мы еще не нанесли противнику должный урон.

- О! Простите, но это так вкусно. Никогда ничего подобного не пробовал, - Чамуш покрутил носом, чихнул. В глазах появился характерный блеск. - А как мы будем наносить урон?

«Сопротивления алкоголю у него, похоже, совсем нет.»

У Марка оно тоже было невысоким, но и напиток он потягивал весьма осторожно.

- Вот так, повторяй за мной, - Марк принялся подметать все с тарелки. Нырнул к одному блюду, ко второму.

- А это поможет? – недоверчиво спросил Чамуш, вгрызаясь ножом в окорок гигантского дикобраза, и тут же закатил глаза от удовольствия.

- Конечно! Монстры их очень быстро поубивают в ближайшей битве, а все почему?

- Пошему? - Чамуш даже жевать перестал.

- Потому что ты уничтожишь их провиант, и они пойдут на битву голодными, - Марк наклонился к своему квестодателю. -

Ну, как? Чувствуешь себя могучим воином?

- Нет, - отмахнулся Чамуш. - Ни капельки. Ну, вот ни капелюшечки! Но так бороться я готов!

Марк с удовольствием наблюдал исчезновение дебаффов страх, беспокойство и нервозность. Еда в этом мире не была острой необходимостью, но во первых это было полезно - баффы лишними не бывают, а во вторых - это было приятно. Вкус у многих монстров был совершенно непередаваем. Ходили слухи про людей, которые приходили в игру исключительно ради того, чтобы побаловать себя экзотическим блюдом.

Чамуш “наносил урон противнику” с такой скоростью и настойчивостью, что привлекал внимание окружающих. Марк общался с друзьями, поглядывая на него краем глаза. Постепенно вопросы “кто это?” стали звучать все чаще. Еще бы, метки гильдии нет, а сидит среди основателей. Орк немногословно пояснил ситуацию с перерожденными, новость пошла по рядам.

- Тот самый гоблин? Быть не может…

- Если так сказали…

- Да, мы все тоже можем…

- И как нам теперь быть? Из огня да в полымя…

Марк оглядывался по сторонам. Не смотря на шокирующую новость, паники не было. Все разных рас, обликов, убеждений, но в то же время одинаковы. Объединенные единой целью, они дышал в одном ритме, все боялись смерти, но никто не сложил руки перед своими страхами.

- Чамуш, - окликнул Марк соседа по столу. - Пришло время нанести решительный удар.

- Ммм? - дряблощекий человек смаковал скорпионье мясо.

- Видишь вон того, - Марк указал кивком головы на Валдара, сидевшего неподалеку.

- Даааа… - протянул перерожденный. - Жуткий тип. И эти его глазищи!

- Да, он жуткий. Просто невообразимо чудовищный. Но! - Марк наклонился к мясистому уху. - Сейчас он ослаблен. Видишь, даже есть может только супчик, а на руки глянь - одни кости остались. Сейчас самое время поставить его на место. Пусть знает, как похищать невинных братьев знахаря Вишенок.

- Но он меня не похищал! И вообще, - перешел Чамуш на громкий шепот. - Остальные наверняка убьют нас… меня… нас… Я готов ослабить их перед битвой, но н-нападать в-вот т-так э-э-это как-то…

- Кто сказал нападать? Просто поставить на место, пусть знает - и в деревнях есть храбрые мужчины. Просто подойди к нему и выскажи все.

Глаза Чамуша метались из стороны в сторону, в поисках выхода, но Марк крепко сжал его плечо, и вынул из руки кубок, не давая залить спиртным пересохшее горло.

- Х-хорошо, - в лице Чамуша появились напускная воинственность. - Я сделаю это! Да! Я смогу! Конечно, смогу!

Он решительно встал и пошел к одетому в серое худому старику.

- Марк, что ты задумал? - Иллас выглядела обеспокоенно. - Валдар его убьет!

- Не убьет. В крайнем случае, я вмешаюсь.

- Не думал, что тебе нравятся такие развлечения.

- Это не развлечение Кархгул, - Марк не отводил глаз от замершего в нерешительности Чамуша. Он несколько раз открывал рот, стоя за спиной Валдара, но так и не мог сделать последний шаг. Над головой его вновь появились дебаффы страха и нервозности. - Он сейчас на девятом уровне. Еще немного и все - система выберет ему расу. Я пытаюсь не дать ему погрязнуть в страхе. Жизнь в шкуре гоблина - это вовсе не жизнь, это - унизительная мука.

- Кхм, - Иллас нахмурила брови, и указала глазами на Конкеля.

- Не нужно так многозначительно покашливать, - улыбнулся черный гоблин. - Марк прав. Быть гоблином - отстой. И если я достаточно прокачаю новую характеристику - дух, то смогу превратиться в кого-то другого. Система обрадовала после выхода из данжа с драконом. Кстати, вы знали, что новые первичные характеристики, в отличии от базовых, можно развивать только тут. Система все учитывает, и корректирует значение.

- Я догадывался, - кивнул Марк. - Да, и как ты можешь измерить силу человеческого духа, или величину мудрости? Только наблюдением за его поступками. Ага, кажется, он решился.

Все повернулись в сторону Чамуша.

- Э… - просипел тот.- Эй! Ты!

Валдар проигнорировал этот выкрик. Чамуш осторожно ткнул его в спину пухлым пальцем. Валдар повернул голову, он ничего не сказал, но Марк знал, какие ощущения возникают под этим взглядом. Пусть этот старикан использовал в основном заклинания, но мало кто мог сравниться с ним искусстве боя. Пройдя столько сражений, никто не мог остаться обычным человеком. В каждом из гильдии чувствовалась сила, уверенность, готовность бороться и сметать все со своего пути. Валдар был воином не по стилю сражения, он был воином по духу, и это мог сказать любой, кто увидит его осанку, движения,

выражение лица.

- Ты! Думаешь, что можно?! А вот и нет… И… никогда больше! Потому что!.. А не то… Я ведь, не абы кто!.. А сам… и еще… - Чамуш задыхался, пиктограмма страха сменилась на панику. Под конец своей бессвязной речи, он и вовсе затрясся. - И… и… Вот! Понял?!

- Я бы может и понял, если бы ты не клекотал, как обделавшийся индюк, - вокруг послышались смешки.

Чамуш беспомощно посмотрел на Марка, тот показал жестами - “ударь его”. Глаза перерожденного гоблина начали вылезать из орбит, по лицу разлилась бледность, он весь затрясся.

- Я… я… - Чамуш сжал перед собой дрожащую руку в кулак. И вдруг закричал. - Аааааа!!!

Отошел на два шага, и рванул к усмехающемуся Валдару. Перед самым ударом трясущийся от ужаса кулак вспыхнул золотым сиянием. Голову одного из лучших воинов гильдии отбросило прямо в тарелку с супом, брызги полетели в стороны, а Чамуш смотрел на это с немалым удивлением. Вокруг него порхали золотые искры.

- Ха! - воскликнул человек одиннадцатого уровня. Скрестил руки на груди, свел вместе брови, надменно выпятил губу, притоптывая ножкой.- Теперь ты понял, кто я такой?!

- Да, понял, - Валдар медленно встал из-за стола, вытирая лицо рукавом, по бороде стекала суповая жижа. - Ты хренов ходячий мертвец!

- Я вовсе не… - брат знахаря терял боевой запал прямо на глазах. - Вы ошибаетесь, я ведь… пока живой?

Чамуш снова затрясся. Осознание слов Валдара постепенно проникало в его голову, и с каждым мигом на лице отражалось все большее отчаяние. Он побежал в сторону огромных дверей, но они были наглухо заблокированы, чтобы уберечь от незапланированных визитов снаружи. Все таки намечается большая попойка, и следить каждый миг за тем, что говоришь было невозможно. Валдар догнал его в один миг, схватил за шиворот, и начал трясти, как нашкодившего кота.

- У тебя получилось, - пораженно сказал Кархгул. - Как ты сделал, чтобы он поднял уровень?

- Это не я, он сам это сделал. Для него подобное действие не менее великий поступок, чем для нас сходить на озеро Культи.

- Не напоминай мне об этом! - вскинулся Гиббарх. - Это были худшие дни в моей жизни.

- У каждого есть свои слабости, и преодолеть их, пусть они и кажутся другим нелепыми страхами, великий подвиг. Я рад, что он не будет гоблином. Действительно рад.

- Маааарк!!! - рев Валдара разнесся по залу. - Так это твоих рук дело?!!

Рука не донесла ложку до рта. Марк ненадолго замер, а затем быстро нырнул под стол.

- Стоять!!! Куда ты?!. Я все равно тебя достану!

«Это да, но чем позже, тем меньше будет мне проблем…»

Когда вынырнул из под стола на открытое пространство, мимо пролетела зеленая пчела. Особое заклятье Валдара, поражающее только выбранную цель. Марк тут же разрезал ее мечом. Пока она одна с ней еще можно бороться, но чем дольше ее не трогать, тем больше пчел становится, а для цели наступает не самое лучшее время.

Следом по проходу между столами полетела магическая сеть. Марк сделал вид, что собирается подпрыгнуть, но вместо этого разрезал ее и присел. Сверху пролетела еще одна. Валдар выругался.

«Злится… Еще бы! Он ведь сам учил меня контролировать атаки противника, направлять его действия, играя на инстинктах. Попасться на собственный прием, должно быть, обидно.»

Валдар прекратил колдовать, и пристально посмотрел на друга.

- А и хрен с тобой! - махнул рукой. - Давай праздновать!

Вокруг раздались радостные крики. Драка могла стать довольно зрелищной, но в этот день никто не хотел видеть сражения товарищей.

- Пойду умоюсь, - проворчал Валдар. - А потом мы с тобой основательно поговорим.

- Зачем же откладывать такие важные вещи, - крикнула Ситоция. И послала в грозного мага сгусток созданной воды. Жидкость ударилась в бородатое лицо и рухнула вниз. - Все вам разговоры разговаривать. Некогда бедным слабым женщинам внимание уделить.

- Ах ты!.. - Маг набрал воздух в грудь и проревел. – Внимание тебе уделить?! Сама напросилась! Музыку!

Несколько из гильдийцев взяли инструменты и начали наигрывать веселенькую мелодию. Валдар подхватил Ситоцию, сверкающую озорными глазами, и закружил в ритмичном танце. Часть присоединилась к ним, другие остались за столами, подбадривая танцоров криками и стуком ног под столами.

Чамуша усадили обратно за стол и поздравляли с получением сразу двух уровней. Спрашивали о его жизни, и подливали пьянящего напитка в кубок. Не прошло и часа, как он порядочно набрался.

Марк смотрел на него с легким удовлетворением. Он был

рад, что смог помочь этому человеку. Ведь сам чувствовал, как его сердца касается пушистый зверек, у которого в крохотных лапках притаились когти ужаса, способные парализовать человека, и даже лишить жизни.

«Могу ли я быть таким же перерожденным? Не фальшивы ли все мои воспоминания? Почему отражение в зеркале истины меняется?»

- Зна-ить-э! - икнул Чамуш. - Увыажаим-мый Мас-соль. Я подумал, а ммм… может ну эть… оставим их в покое? Пусть живут… Не такиия и плохие они ребята. Да и сил причинять им вред уже неиии… каких не осталось.

Чамуш похлопал себя по набитому животу, осмотрел окружающее его изобилие еды и сокрушено вздохнул.

- Ну, раз уж ты хочешь проявить милосердие… - Чамуш резко кивнул, едва не расшибив себе лоб о стол.

Праздник продолжался долго, а Марк на время забыл о всех тревогах и сомнениях.

Утром Чамуша пришлось поднимать с трудом.

«А если бы я не использовал модификаторы, увеличивающие силу? Как бы я его домой доставлял?»

На лошади, спящий на ходу Чамуш, не держался совсем. Марку пришлось брать телегу, запрягать ее тягловым ящером, что совершенно не сулило быстрой доставки, отягощенного излишним весом тела, в родные для этого тела Вишенки. Марк сел на облучок, тряхнул поводья, понукая ящера.

Житель Вишенок проснулся только к вечеру. Половина лица была измята, на ней остались полосы от неровных досок, на которых он спал без малейшего намека на неудобство.

- А мы где?

- Скоро уже в деревне твоей будем, - утром Марк первым делом зашел к картографу, чтобы составить наилучший маршрут с минимумом монстров. Угробить подопечного по дороге в его планы не входило.

- Жаль… - вздохнул брат знахаря.

- Ты же хотел домой, нет?

- Хотел… - еще один сокрушенный вздох.

- Больше не хочешь? - Чамуш помолчал, а после задал неожиданный вопрос.

- А это правда, что я перерожденный? И вся моя жизнь дольше полутора годичной давности - ложь?

- Да, - Марк не знал, как попутчик отреагирует на правду, потому ответил осторожно.

- Слава богу! - Чамуш рассмеялся. - Какое облегчение! Я… понимаете… Всю жизнь, сколько себя помню, я был жалок. Знать,

что ты ничтожество не способное ни на что, это… это… кошмарно. Но тогда, получается - я действительно был гоблином в прошлой жизни?

- Да.

- Вот как… я был одной из этих трусливых тварей… У нас вокруг деревни они часто появляются, припугнешь - тут же пятки жиром смазывают. Вот если их много тогда они прут без остановки. А так что они? Тьфу! Знаете, меня вчера столько утешали… Говорили, что перерождение это такая беда… Но я доволен. Слово даю! Как подумаю, что был мелким зеленым сморчком… Нет уж, такую жизнь лучше не помнить. Перерождение - это здорово! И спасибо вам. Если бы… Мне рассказали. Если бы я не стал чуточку храбрее, то превратился бы в гоблина, верно? Вы… вы - великий человек господин МаСол. Я восхищаюсь вами!

Система мгновенно отреагировала сообщением об изменении репутации с персонажем Чамуш.

«Кто достоин восхищения это ты, а не я. Вот так просто отбросить все сомнения и груз прошлого. Принять, что ты игрушка в руках могучих сил, и сохранить покой. Это по-настоящему огромное достижение. Я так не смогу. Каким бы сложным, каким бы невозможным не оказался путь в реальный мир, я буду следовать по нему до конца. Смирение мне, увы, недоступно.»

Уже стемнело, когда телега поравнялась с крайним домом деревни Вишенки. Жители настороженно выглядывали из окон, затеняя льющийся из них свет. Когда доблестный перерожденный соскочил с телеги, Марк натянул поводья - приехали.

Навстречу Чамушу из дома выбежала женщина в двуцветном платье. Фонарь в ее руках заставлял окружающую темноту пугливо вжиматься в углы двора и кроны деревьев.

- Марфуша! - радостно воскликнул Чамуш, а Марк увидел имя над ее головой.

«Надо же и правда Марфуша, а не Марфа…»

- Ты где пропадал?! Я тут…

- Молчать! - оборвал ее крики Чамуш. – Так-то ты мужа встречаешь? А ну быстро в дом, женщина!

«Ого! Вот это ступор…»

Марфуша замерла, в списке эффектов висело удвоенное потрясение. Деревенские начали выходить из домов, любопытные лица, все как один, сверкали удивлением. Из соседнего дома выбежал субтильный мужичок, с хитрыми глазками. Возле имени Гамуш висело обозначение звания знахарь - сушеные травы, в обрамлении пучков шерсти разных животных.

«А вот и братец-знахарь…»

Гамуш быстро ощупал брата, раскрыл рот, и чуть не залез в него.

- Ты! Ты чего делаешь?! - Чамуш хлопнул знахаря по рукам.

- Не понимаю… Вроде бы здоров, - знахарь выглядел растерянно.

- Конечно, здоров! Перед тобой будущий член “Гильдии боевых ремесленников”, - гордо подбоченился Чамуш.

- Аааааа… - облегченно протянул знахарь. - Теперь понятно… Он сбрендил. Сейчас я настоечку приготовлю и все у нас будет хо-ро-шоооо… Погоди братец, совсем немно-жеч-коооо…

Знахарь быстро рванул в дом.

- Э! Не надо, - сказал Чамуш, отступая на несколько шагов назад. - Знаю, я твои настоечки… после них еще неделю дрист… - тут он покосился на Марка - кхм… философствовать придется.

Марк ухмылялся, его это сильно забавляло.

- Ничего, недельку можно и пофилософствовать - начала сюсюкать Марфуша - Зато все нормально будет, в себя придешь…

Деревенские понимающе покивали.

- Ты на чьей стороне? - подозрительно вопросил Чамуш, и срываясь на фальцет закричал. - Ты… ты… В доооооом!

Женщина испуганной белкой юркнула за дверь.

- Это и есть твой брат-знахарь?

- Угу, только это… - Чамуш состроил виноватую рожицу, - очень он вредный. Пока не загоняет до седьмого пота, помощи от него не дождетесь. Я сначала-то говорить об этом не хотел. Думал, пусть и вам, гадам, несладко придется, а теперь… -

Чамуш развел руками.

- Понятно. Пойдем, что ли.

В доме у деревенского врачевателя оказалось чисто, но пусто. В прихожей стояли стол, пара лавок, бочка с водой. На крюке у низкого потолка висел масляный фонарь. Хозяина в комнате не оказалось, но через минуту он вбежал, держа в руках пивную кружку, из которой отвратительно несло. Тусклое освещение мешало хорошо рассмотреть содержимое, но кусочки каких-то жуков, плещущихся в густой жиже, Марк увидел отчетливо.

«Знахарь из него, похоже, не самый лучший, - Марк вспомнил алхимиков гильдии, которые все любили приговаривать, что чем горше зелье, тем оно полезно. - А, может, и не плохой…»

К снадобьям мастеров перегонного куба Марк начал относиться с опаской, после того как попробовал концентрат, который давал больший положительный эффект, но при этом имел совершенно мерзкий вкус. И-за этого вкуса на нем повисло столько дебаффов, что все преимущества сводились на нет.

- Вот, пей.

Чамуш с опаской отодвинул предложенное пойло, и почти сурово нахмурил брови.

- Со мной все в порядке. Я действительно буду вступать в гильдию…

- Ты пахарь! - возмущенно вскричал Гамуш. - Что боевого в твоей профессии?!

- Я еще и торговец, - Чамуш поднял бровь с видом: “Что на это скажешь?”

- Пфф! О, да! Это совершенно меняет дело, - съязвил знахарь. - Когда встретишь монстра будешь выторговывать свою жизнь за перепаханные грядки, как настоящий воин! Не уступишь ни одного лишнего метра пашни!

Чамуш нахмурился. В этот раз действительно сурово.

- Я не буду с тобой спорить. Завтра поговорим.

И вышел, хлопнув дверью.

- Это что?.. Где мой брат? Кто это… - пораженно проговорил знахарь, хватаясь за волосы. Затем повернулся к Марку. - И кто *ты* такой?

- Пациент.

- Какой еще пациент?

- Нездоровится мне.

- Иди к лешему! По вторникам не наливаю, завтра приходи!

Марк вздохнул, вчерашний отдых не остался без последствий. Скосил газа на список эффектов. Действие перегара обещало исчезнуть только к утру.

- Я не по этому делу. Слышал, ты знаешь, где находится дух, который живет в двух мирах.

- Слышал? От кого слышал? От братца, да? От него? - знахарь схватил Марка за грудки, дернул, но в итоге сам подтянулся к лицу Марка. Прошипел. - Что ты с ним сделал?

- Дал каплю уверенности.

Марк смотрел со всей возможной серьезностью. Гамуш разжал руки, не сел - упал на скамью.

- Спасибо.

Знахарь выглядел совершенно раздавленным. Тем не менее, система выдала сообщение о повышении репутации с деревенским эскулапом.

- Так что ты хотел?

- У меня есть некоторые вопросы, и я ищу на них ответы.

- Выполнишь поручение, отведу, куда просишь.

*Вам предложено задание **“Плащ авторитетного знахаря”**.*

Гамуш - уважаемый знахарь, но из-за бесконечных забот вынужден ходить в старом поношенном тряпичном плаще. Купите

ему новый, чтобы все издалека видели - идет авторитетный человек - знахарь Вишенок!

Награда: Повышение репутации у персонажа Гамуш на 1 единицу. Знахарь отведет вас к духу, живущему в двух мирах.

Штраф за провал: -

Принять ***Отказаться***

- Берусь! - радостно сказал Марк, не спеша принимать задание. – Делов то, в столицу смотаться и назад. Я уже испугался, что твои лохмотья чинить придется, или того хуже - делать магическую нашивку. Вот это я бы намучался, пока мастера нашел. Таких по пальцам одной руки пересчитать можно, и где они бродят, совершенно непонятно.

Гамуш вскинулся.

- О! Это хорошая идея!

Окошко с заданием исчезло, появилось новое.

Вам предложено задание ***“Зачарованный плащ авторитетного знахаря”****.*

Гамуш - уважаемый знахарь, но из-за бесконечных забот вынужден ходить в старом поношенном тряпичном плаще. Найдите мастера, который сделает магическую нашивку на его старый добрый плащик, чтобы все издалека видели - идет авторитетный человек - знахарь Вишенок!

Награда: Повышение репутации у персонажа Гамуш на 1 единицу. Знахарь отведет вас к духу, живущему в двух мирах.

Штраф за провал: -

Принять ***Отказаться***

«Похоже, у перерожденных интеллект ниже… Хотел бы я знать, почему?»

Принять

- Эх, вот это у меня плащик будет! - знахарь радостно потирал руки. - А чего это ты ждешь? Давай, беги! Быстрее справишься, быстрее к духу попадешь.

- Ты плащ мне дай, для начала.

Гамуш скорчил недовольное лицо.

«Чамуш был гоблином, но его братец точно вышел из племени гремлинов. Редкая тяга к вредительству. В этот раз на своем десятом уровне человеком остался, и то радует.»

Марк подвинул скамью к столу, достал из походного мешка свечу из жира огненной змеи. Эти твари обитали в одном из отнорков данжа Серпентарий. Каждый из ходов заканчивался боссом - огромной змеей со своими особыми атаками и способностями.

Поджег фитиль искрой, достал костяную иглу, поднес ее ушко к самому кончику пламени. Тот вытянулся тонкой линией,

прошел в отверстие, Марк дернул иглу на себя. За ней потянулась тонкая алая нить.

«Хорошо, что минимальный набор для ремесла всегда со мной.»

Руки начали вышивку привычного рисунка. Это было простое, но эффектное улучшение. Марк использовал его для отпугивания мелких монстров с повышенной уязвимостью к огню.

«Хотя это для меня они мелкие, а жителей этой деревни схарчат на раз.»

- Ты меня обманул!

- Когда это?

- Ты специально! Ты точно специально! - узловатый палец знахаря подрагивал, указывая на Марка.

«Нет-нет, если бы *я специально*, ты бы отводил меня к духу в одних подштанниках, должен был пять золотых, и радовался, что легко отделался, - думал Марк. - Достаточно было бы привести сюда Астара.»

Полученной вышивкой знахарь остался доволен, хоть и пытался не показывать вида. Утром он растолкал Марка на рассвете.

- Пора идти.

Утренняя деревня ничем не походила на убогий хутор, каким показалась Марку в ночной темноте. Дома, сложенные из крупных бревен, пестрели разноцветными узорами. Из труб вылетал дымок. Роса на зеленых листьях вишен переливалась в лучах желтеющего рассветного солнца.

Марк вдохнул свежий воздух полной грудью. В списке эффектов появилась *Радость эстета: выносливость +20% на 30 мин., концентрация -15% на 30 мин., скорость +10% на 30 мин.*

Из соседнего дома, вышел Чамуш. Плотницкий топор, засунутый за пояс, гремел о старую кирасу. Марфуша носилась вокруг, и уговаривала мужа никуда не ходить.

- Как же ты оставишь одну слабую женщину? А вдруг люди лихие нагрянут?

- Ха! Не завидую я этим лихим людям. - сказал Чамуш, ощупывая шишку на голове. Повернулся к Марку. - Я иду с вами!

Марк хотел возразить, но не успел. Марфуша треснула мужа по голове большим горшком. Чамуш простонал, и ничком свалился на землю.

- Раньше, куда пнешь, туда и катится. А теперь, наконец, мужиком стал, а не тряпкой, - Марфуша вытянула из-за мужниного пояса топор, и многозначительно так посмотрела на Марка. - Не отдам.

Марк расхохотался, не в силах говорить.

К духу добирались больше часа, и эффект *радость эстета* успел исчезнуть, что Марка весьма радовало. Ведь концентрация и реакция - наиболее развитые его характеристики, и боевые умения он подбирал такие, эффективность которых была зависима от этих двух параметров.

Знахарь привел Марка в лес к совершенно белому тису. От самых корней и до кончиков колючек дерево было лишено привычной окраски хвойных. Марк в породах совершенно не разбирался, потому ему оставалось лишь верить подсказкам, которые выдавала система, при использовании *зеркального взгляда*.

- Мать, явись к своему недостойному сыну! - Гамуш бухнулся на колени, упер голову в землю перед деревом.

- Встань, Гамуш.

- Я…

- Ступай домой, мне известно зачем ты пришел. С этим человеком я буду разговаривать сама.

Знахарь без лишних слов ретировался. А из дерева выплыла девушка лет четырнадцати в белом шелковом платье.

- Каждые пару дней сюда приходят несколько негодяев, чтобы убить меня. Помоги, и я буду тебе благодарна.

- Мне нужна не благодарность, а ответы.

Девушка улыбнулась, и Марк понял - легким торг не будет.

***

Марка разбудило легкое касание не то ветра, не то мысли.

«Они здесь…»

- Где?

На карте появились обозначения врагов.

«Пятеро, значит. Когда дух места помогает, это здорово облегчает жизнь.»

Одна из точек приближалась к месту отдыха Марка. К счастью, дерево было достаточно широким, чтобы скрыть не одну человеческую фигуру. Когда противник начал обходить лесного исполина, Марк рванул ему навстречу.

Вы ошеломили противника

Секундной задержкой противника сорок второго уровня удалось воспользоваться сполна. Ладонь коснулась незащищенного лица.

Удушение

Враг дернул топором, но вторая рука Марка ткнула кинжалом в шею под шлемом.

Парализующий укол

За три секунды действия паралича, удушение завершило дело. В рот врага упала специальная пилюля. *Яд долгого сна* – дорогое удовольствие, но в этом случае незаменим.

Оставшиеся разбились по парам. К первой двойке Марк смог подобраться незамеченным.

Лучник стоял с положенной на тетиву стрелой. Из прорези в кожаном шлеме торчало острое ухо. Марк скривился, даже без подсказки было ясно, что это эльф. У тех, кому игра определяла эту расу, не было нужды учиться стрельбе. Система работала за них, выпуская стрелы руками персонажа. Слишком быстро.

Вторым оказался человек. Расположился в ямке, присыпал себя листьями. В тяжелой броне, но если так быстро создал себе укрытие, то владеет магией земли, либо чем-то из арсенала друидов. Расовым способностям тяжело обучить других, но все-таки возможно.

Марк притаился за кустом, просчитывая свои движения. После удара по воину, нужно вырубить эльфа. Подобрать угол броска ножа, сидя совсем в другом месте, тяжело, но разве есть выбор? После начала подготовленной комбинации контролировать тело уже не получится. Оно сделает в точности то, что сейчас в него закладывается. *Комбинирование ударов* сложный навык, но крайне полезный, особенно для человека, не способного увеличить вторичную характеристику *контроль*.

Марк выждал еще немного, убедился, что эти двое не собираются уходить с подготовленного места, и сделал свой ход. *Неистовый рывок*, удар правой в голову воина, левой – бросок ножа в лучника. Полоса жизни человека уменьшилась процентов на пять, оглушение и дезориентация заняли положенные места в списке действующих эффектов.

Отскочивший от головы эльфа клинок срубил ветку дерева. Навык владения ножом был развит в достаточной мере, чтобы Марк был уверен – в голову лучника ударит рукоять, а не лезвие. Однако разница в уровнях оказалась слишком велика. Эльф получил травму, и что хуже всего – его жизнь была почти на исходе. Марк выругался и применил *поток исцеления*. Лекарские заклятия не были его коньком, потому исцеляя врага, он сам терял очки жизни.

Два длинных шага, и долгожданное прикосновение. Теперь можно отменить *поток* и применить *исцеляющее касание*.Травму это не убрало, но зеленый индикатор над головой лучника перестал таять. Этим двоим также по порции *яда долгого сна*.

Последние члены этого горе отряда – маг огня и убийца – проиграли в считанные секунды. Убийца, подкрадываясь в невидимости, не отводил взгляда от спины Марка. Поэтому даже без отметки на карте он совершенно точно знал, где этот невидимка находится. *Чувство взгляда* вместе с *защитой стихии* – убойная комбинация, известная всем старым игрокам. «Эти похоже совсем новички, несмотря на тридцатый уровень. Как такое возможно?» Убийцу ожидаемо схватила воздушная плеть. На четвертом уровне навыка она не отбрасывала, а душила противника, поднимая в воздух. Маг начал создавать что-то сильное, и поплатился за это. Марк использовал *неистовый рывок*, пролетел в мгновение ока мимо заклинателя, но убийца, подхваченный стихией, несся следом. Его столкновение с магом не лишило их сознания, но прервало создание заклинания. Огненный сгусток взорвался, отбрасывая своего создателя и раня убийцу. Удар кулаком в голову мага, лишил его почти половины жизни, но все-таки выдал столь необходимый эффект *потери сознания*. Угостив заклинателя порцией все того же яда, Марк развернулся к убийце, из которого плеть методично выдавливала жизнь. Он не был оглушен или придушен. Возле его имени висела цепочка, обозначающая, что персонаж взят плен. То есть он решил выйти из игры, а его тело осталось в качестве трофея. «Они добрались до своих уровней, но не способны вытерпеть чувство удушья? Что за дела? Это было даже слишком легко.»

Марк ждал подлянки, пока угощал последнего в отряде удвоенной порцией яда. Убийцы к отравам развивают высокий показатель иммунитета. Это первое, чему их учат.

Из ниоткуда выплыла Маланч. Дух места этой мини-локации. Не босс, но если сравнивать с банковской системой, она что-то вроде ассоциата. Вроде бы и управляет своей рощей, выдает здесь задания, имеет свою долю от здешних ресурсов, но все же не главная. И, конечно, не всемогущая. Потому и нуждается в защите.

- Не убьешь их?

- Нет, у меня счетчик боли и так слишком накручен. Лишние пятьдесят процентов, мне ни к чему.

- Боишься, что это станет соломинкой, которая сломает горб верблюду.

Марк отвлекся от связывания пленников. «Веселится… Посмотрим, что ты скажешь в следующий раз, когда мне уже не будет нужна твоя помощь.»

- Теперь ты ответишь на мои вопросы.

- Да, как и договаривались, я отвечу на *два* твоих вопроса.

- Кто… - Марк осекся. «Нельзя давать ей ни шанса уйти от

ответа». – *Что* ты такое?

Вопреки ожиданиям, Маланч все так же продолжала улыбаться, казалось формулировка ничуть ее не задела.

- Прежде, чем ответить я хочу услышать второй вопрос.

Марк напрягся. Стук виртуального сердца стал быстрей, гулким эхом отражаясь в висках. Ладони коснулись рукоятей коротких мечей на поясе. Знакомое ощущение прохладной и шероховатой кожи успокаивало. «Я должен знать… если не спрошу сейчас, то потом уже не решусь…»

- Второй вопрос, - в виртуальности губы не пересыхали, но Марк все равно облизнул их. – Что *я* такое?

Девушка покачала головой.

- Я - мост между сном и грезой. Те, кого вы называете новыми неписями, перерожденными появляются благодаря мне и таким, как я. Возле каждой новой деревеньки, прячутся слабые духи, вроде меня. В каждом из новых городов живут более сильные. Если сознание живого - капля воды, то мы слияние этих капель. Мы помним все, что было с теми, из чьих сознаний мы состоим. Когда удается, очищаем часть от сора и грязи, и отправляем в новую жизнь. Некоторые воплощаются в людей, некоторые в монстров. Каждого влечет свой путь. Создатели Игры не имеют власти над нами. Мы делаем все по собственной воле. Гамуш называет меня матерью, ведь он знает, что вышел не из женской утробы, но отделился от меня, подобно молодому побегу. Он был первым и заложил Вишенки. Так с каждой деревней. А что до второго вопроса, - Маланч улыбнулась. - Ты - сознание, запертое в этом мире.

Марк в мгновение ока достал мечи, приставил их ножницами возле шеи духа.

- Не играй со мной в слова. Это не то, что я хотел узнать.

- Ты задал неправильные вопросы, Марк Соловей.

«Она знает мое настоящее имя!»

- Конечно, знаю.

Марк нахмурился.

- Вот оно что, значит…

- Ты груб, но я скажу тебе, какие вопросы следовало задать. Первый вопрос - “Как ты стал таким?”, а второй - “Почему Арон дал тебе метку темную, как сама неизвестность?”.

- Арон? Это ведь система…

- Система существует по своим законам, но ты наивен, если думаешь, что Арон не имеет на нее влияния. Он - король, единственный правитель этого мира.

- Мне нужны ответы, Маланч. Я готов выполнить столько заданий сколько нужно, а в качестве награды дай ответы!

- Боюсь, на выполнение моих заданий у тебя нет времени.

- О чем ты?

- Те пятеро приходят ко мне каждые два дня. Сейчас их лидер сорок второго уровня, но два дня назад был всего-то тридцать девятого, а четыре дня назад - тридцать пятого… А теперь скажи мне, ты действительно можешь тратить время на меня и мои поручения?

Марк всматривался в лицо девушки, но не мог сказать, насколько правдивы ее слова.

- Прощай, Марк Соловей.

Она растворилась, туманной дымкой. Без единого звука, без единого следа. Марк отправился к пленникам. Связать их было нечем, можно было сотворить стихийные нити, но Марк заразился беспокойством.

«Если это правда, то я должен узнать в чем причина. Как они этого добились? Кто еще знает?»

Марк использовал подрезание сухожилий, чтобы не дать им двигаться после пробуждения.

«Отлично. Теперь никто из них не сбежит. Без лечения, по крайней мере.»

Ни один яд нельзя держать при себе, не имея противоядия. Мир игры научил Марка этой простой истине. Первым противоядие получил лидер отряда - человек Ратас. Вторым - убийца. Доспехи лидера отряда были хороши уровня для двадцатого, но никак не для сорок второго.

Стоило ему прийти в себя, как он тут же зарычал, заскрипел зубами.

- Больно?

- Что тебе нужно?

- Ответы. Например, как ты так быстро поднял уровень?

Ратас не стал отпираться, но и отвечать не спешил.

- Думаешь, как сбежать? Боюсь, не выйдет. Не ответишь, я возьму вас всех в плен. Веревки у меня достаточно.

- Я могу и не возвращаться в игру. Делай с игровым телом, что хочешь. Это всего лишь аватарка, плевать на нее.

«Раз не вышел из игры, а предпочел болтаться в темноте, пока не пройдет эффект яда, значит, не плевать.»

- Ты недавно в игре, так? Выходит, не знаешь о рудниках, на которых можно преспокойненько обменять пленника на несколько драгоценных камней. А там неписи, злые, как черти. Зайдешь в игру, и оп-па! Ты уже должен. Каким бы распрекрасным человеком ты ни был, как бы незаконно туда не попал, тебя не станут выпускать, пока не отработаешь недельную норму. И это вовсе не означает, что работать придется всего

неделю. Койка, пропитание, одежда, вместо той, которая “потеряется”. За все нужно платить, ты знаешь? И долг твой будет расти, как снежный ком.

- Хорошо! - скривился Ратас. - В этом лесу есть дух, если его убить, то…

- Неправильный ответ, - покачал головой Марк - а я то думал, ты разумный человек. Марк ударил воина рукоятью ножа, ломая челюсть.

Ратас замычал. «Точно новичок. Иначе бы знал, что на рудниках за сдачу пленного полагается оплата рудой, и только в том случае, если пленник согласиться трудом выкупить свою аватару из плена. И, надеюсь, он действительно соврал… Иначе, я осел полный.»

Марк подошел к убийце. Имя - Лоннерд, уровень - тридцатый. Он делал вид, что до сих пор не пришел в себя, но цепи вокруг имени больше не было. Марк воткнул нож в бедро, затянутого в черные кожаные одежды игрока, и начал проворачивать, тот засопел. Лицо скривилось от боли.

«Они действительно слабаки. Они не проходили через жестокие битвы, как я. Они просто увеличили цифру. Но именно цифра и важна. Неважно как ты ее получил. Важен лишь результат. Ну, что за ирония?»

- Баффер! - не выдержал пытки убийца. - Мы поднялись в уровнях так быстро из-за баффера.

Лидер отряда начал яростно мычать, пытался сказать что-то

- Кто? Где? Как?

- Я не знаю, не знаю, - проскулил убийца совсем молодым голосом.

«Да, теперь ты поймешь, почему прокачка в этой игре не пользуется большой популярностью.»

Марк вернулся к лидеру, применил исцеляющее касание.

- Итак, баффер.

- Я ничего тебе не скажу, хочешь режь, хочешь жги. Плевать.

- Тогда почему ты не выходишь из игры? Хочешь убедиться, что с игровым телом все будет в порядке, так? Для чего ты пришел в игру?

Ратас сверкнул глазами, но ответил:

- За деньгами, за чем же еще? С тех пор, как открыли обмен игровой валюты на реальную, народ повалили сюда за добычей. Будто, сам не за этим пришел.

- Не за этим, но ты продолжай, не отвлекайся.

- У меня дочь больная, ясно? - зло рявкнул воин. - У остальных свои проблемы. Один из наших друзей получил уникальный навык. Позволяет быстро увеличивать уровень. Куда

быстрее, чем обычно. Хочешь получить этот бафф - плати.

- Сколько?

- Тысячу золотых.

«Всего-то? И когда открыли обмен игрового золота на реальные деньги?»

- Согласен. Надеюсь, мне не придется вас ловить по кустам.

- Ты серьезно? Готов отдать тысячу золотом?

- Я не знаю, какой сейчас курс обмена, но тысяча золотых не та сумма, которая пошатнет мои сбережения.

- На широкую ногу живешь. Курс: один евро за пять медных монет.

Марк произвел нехитрые подсчеты.

«Это я им сейчас два миллиона евро пообещал отдать? Вот же… Ладно, сделка есть сделка, и если он сказал правду, отдать можно было и больше. Да и что толку от всего скопленного золота, если я заперт в этой гребаной игре?»

До столицы добирались слишком долго, не смотря на наличие у этих пятерых деятелей лошадей. Попутчики были хмурые, и Марку то и дело приходилось их подгонять. Они не верили, что получат обещанное вознаграждение, но и отступить боялись. В квартале гильдии их настроение резко пошло вверх.

Марк забежал к Кархгулу, и потребовал тысячу золотых. Орк удивился, но спросить в чем дело не успел. Марк уже убегал, обещая пояснить все позже. Пятеро битых жизнью страдальцев, которые наотрез отказывались пояснять, что же у них случилось, никак не могли поверить в то, что держат тысячу золотых в увесистом мешке. Судя, по глазам, система исправно им сообщала, точную сумму, но они все равно недоверчиво переглядывались.

- Где? - потерял терпение Марк.

- В цветочном квартале. Гостиница “Быстрый хорек”, - убийца завороженно смотрел на большой кошель.

- Ведите.

- Эм… - взял себя в руки воин. - Конечно. Да, мы проведем. Да.

По лицу мага бродила тень алчности.

«Наверняка думает, что нужно было больше стрясти.»

Эльф витал в неведомых далях, второй воин напряженно смотрел по сторонам.

«Боится ограбления…»

К нужной гостинице Марка привели через пятнадцать минут.

«Самые долгие четверть часа в моей жизни…»

- Какая комната? Быстрее!

- Я провожу, тут хитрые коридоры, - лидер пятерки был сама

учтивость, но Марку хотелось отвесить ему хорошего пинка для придания ускорения.

Возле нужной двери Ратас уверенно остановился. Жестом фокусника извлек из-за пазухи ключ, и отпер дверь.

«Не это я ожидал увидеть…»

В комнате вольготно расположились Энсайра, Пифир и Шорркот - казначей “Грифонов”. Марку не нужно было пояснять, что они тут делают.

- Где он?

- Эм, скоро появится, - удивленно смотрел в комнату Ратас.

Марк проигнорировал слова воина. Он, не отрываясь, смотрел на лидера одного из топовых кланов.

- Привет, косточка. Ты опоздал. Тот, кого ты ищешь, подписывает контракт с компанией моего отца в реале. Круглая сумма аванса, стабильный доход, непыльная работенка. Он мой.

- Сколько ты хочешь за бафф?

- Оооо… Так ты тоже уперся в стену? А я то переживала, боялась, что ты меня обойдешь. Сейчас эти глупые страхи кажутся мне такими забавными.

- Ты всегда была выше по уровню, так чего тебе бояться?

Энсайра рассмеялась.

- Издеваешься? За четыре года я взяла чуть больше пятидесяти уровней, а ты сколько? Больше семидесяти, так?

- Ты же знаешь мою ситуацию. Мне нужно быть в числе первых четырех.

- Не правильно мыслишь. Мне плевать на твои проблемы. Я буду первой, а остальные трое… Я подумаю, кого бы мне наградить. На кону стоит не просто победа. Могущество, власть! Такая власть, какая другим и не снилась. Неужели ты всерьез полагаешь, что я выпущу ее из рук из-за такой ерунды, как проблемы человечка по имени МаСол?

«Если не получается по-хорошему, значит будем действовать иначе. Этот неведомый баффер скоро вернется в игру. Если он такой же малахольный, как и его дружки, то в плен я его возьму без проблем. Спрячу подальше, и пусть Энсайра подписывает хоть тысячу контрактов, этого уника ей не видать. Недостатки игры легко можно превратить в преимущества, если подойти к этому делу с умом.»

Марк потянул из ножен клинки, но достать смог едва ли наполовину. В списках действующих эффектов появились “Оковы крови”.

«Нет! Как я мог забыть об этой способности?! Я поддался эмоциям, и поплатился за это… Черт! Как же я мог забыть?»

- Пифир, выруби лишних, и позови стражу.

Воин смотрел на Марка с сочувствием, но приказ лидера клана выполнил.

«Он не знает… Никто здесь не знает, о какой власти говорила Энсайра. Только она и я… А если бы знали? Стали бы мне помогать?»

Казначей “Грифонов” снял с шеи цепочку с крупным камнем, и повесил на шею Марку, аккуратно запрятав под рубаху.

- Вот этот тип недавно меня ограбил, - заявил он пришедшей страже. - И собирался поубивать тут всех!

«Сволочи! Твари!»

Марк мог лишь мысленно ругаться. Будь он в группе с кем-нибудь, смог бы применить безмолвный приказ, позвать на помощь. Но в итоге из-за горячей головы оказался совершенно беспомощен.

Охранники города оказались из перерожденных. Вернули казначею его цепь, Марка словно статую схватили под мышки, и понесли к сторону столичной тюрьмы. Периодически накладывая обездвиживание.

«Ну, почему на мне легкая одежда, а не огромного веса доспехи? Не хотел качаться танком? Рассчитывал на большую вариативность применяемых умений? Почему же мне так не повезло?»

В тюремной камере одели кандалы. Тяжесть их была невелика, но груз, который ощутил Марк, был огромен. Эти цепи блокировали все способности, вытягивали всю энергию до капельки. Он вновь ощутил себя игроком с базовыми параметрами.

«Отвратительное чувство, но хотя бы двигаться могу.»

- Я не виновен! - крикнул он стражникам. - Этот тип сам повесил мне свою цепь на шею!

- Разберемся! Сиди тихо там!

Марку не оставалось ничего, кроме как подчиниться. И ждать… Ждать, зная что прямо сейчас его шансы сгорают. Секунда за секундой, мгновение за мгновением. Ум понимал, что этот бафф, возможно, не так уж безопасен, но пушистый зверек с мягкими лапами, притаившийся возле его сердца начал выпускать когти.

Глава 7 У перекрестка

Марк сидел в темноте камеры, спину холодила влажная стена. В голове поселилась пустота, глаза смотрели в никуда. За прошедшие несколько часов разум просеял тысячи песчинок мыслей. Среди них были сожаления. Среди них была злость. Среди них была надежда. Среди них было отчаяние. Среди них были мечты… Но спасения среди них не было.

- Эй… - послышался со стороны громкий шепот. - Новичок!

Что-то прошуршало мимо по коридору, затем еще раз. Что-то выбило из стержня решетки робкий звук.

“Камни бросает… Зачем?..”

- Эй! Ты же не спишь? Скажи хоть что-нибудь. Тебе что жалко? Ну, хоть звук подай.

Марк вздохнул, этот окрик вывел его из погружения в бессмысленную пустоту, возвращая к беспросветной действительности. Он протянул руку влево, щелкнул по решетке.

“Не будь на моих руках этих цепей, она бы звенела и дрожала. До чего же быстро мы привыкаем игровой реальности, к этой иллюзии силы и могущества. И обратить эту иллюзорную силу в реальную - мечта, манящая многих.”

- Слушай, - задумчиво протянул голос из темноты. - Давай так, я задаю вопрос, если ответ да - щелкаешь один раз, если нет - два, пойдет?

Отвечать было лень, и Марк щелкнул по решетке.

- Отлично! - обрадовался невидимый собеседник. - Не хочешь, говорить хоть так отвечай. Итак… Готов?

Один щелчок.

- За что тебя сюда?

Марк впал в легкий ступор. А после поднес обе руки к решетке, и начал выстукивать нехитрый ритм польки Рахманинова. Когда-то он часто слушал классическую музыку, не из удовольствия, а из необходимости. В кругах общения обеспеченных людей было полезно знать представителей искусства в разных областях. Главное - не слишком этим знанием форсить.

После двухминутного перестука Марк ощутил приятный покой, с легкой примесью радости.

“Набаффал я на себя что-ли?”

- Хм, - крякнул сосед, - а что? Неплохо поболтали…

Помолчал немного.

- Ладно, чувство юмора у тебя есть, и ты даже утер мне нос,

признаю. Но не будешь же ты молчать вечно?

Марк поймал себя на том, что действительно хочет поговорить.

Два щелчка.

- Э… Блин, чтоб тебя спросить?

- Может, для начала сам представишься?

- Ох-хо! Где мои манеры? Сударь, вы удостоились чести соседствовать с самим Рофо-неудачником!

- Длинноватое у тебя имя, Рофо.

- В самый раз. Рофоданд мне не нравиться.

- Неудачник звучит лучше?

- Все спрашивают. Вот всегда - сто из ста. И я всегда им отвечаю одно и то же - да, неудачником быть лучше. Мое имя повод для гордости. Еще ни разу, пойдя на дело, я не смог избежать попадания за решетку.

- Странноватый повод для гордости, не находишь?

- Был бы странным, если бы я провалил хоть одно дело.

- О, неужели моим соседом оказался настолько великий ммм… “делец”, что сумел даже зеркало истины обмануть.

- Ты знаешь про зеркало? - в голосе Рофо послышалось разочарование. - Вот же… Я хотел подсказать тебе как отсюда выбраться, если ты действительно невиновен в краже.

Марк молчал.

- Выходит есть что скрывать?

- Есть.

- И что если не секрет?

- А что за дело у тебя сейчас горит настолько, что такая, без сомнения, значительная во всех отношениях личность стелиться перед первым встречным?

Теперь уже Рофо не спешил отвечать.

- Хорошо, - прогнал тишину сосед - ты знаешь чего я хочу, но я не знаю чего хочешь ты. Назови свою цену.

- Двадцать шесть уровней.

- А тебе руку в рот не клади, по ногу откусишь, да? - затем Рофо настолько артистично изобразил задумчивое мычание, что Марк против воли улыбнулся. - Это будет трудно, но вариант есть. Хочешь по быстрому подняться, чтобы вступить в клан? Что? Не угадал? Ты из одиночек, но все достают? Опять мимо? Э… ладно, сдаюсь. Да, и какая разница зачем тебе уровень. Это твои дела, верно? - Рофо сделал паузу, но Марк не спешил отвечать. - Хорошо, твои цели - это твои цели, и я в них не лезу. Но прежде, чем заключать уговор мне нужно знать какой уровень у тебя уже есть, и за какое время тебе нужна прокачка.

- Прокачаться нужно за несколько дней. В идеале -

мгновенно, можешь такое устроить?

- Э… А ты умеешь удивлять. Но, боюсь, этого не может устроить никто в мире. И ты не сказал про уровень.

- Предположим, выше пятидесятого.

Эту цифру Марк назвал не случайно. Примерно после сорок седьмого уровня поднятие уровня превращалось в сущую муку. При этом, после пятьдесят второго становилось даже чуточку легче. Именно на сорок седьмом Марк уперся в стену при прокачке впервые. Тогда-то он и пошел просить помощи у старого знакомца - Михаила Братова. Марк не знал какими путями “Cassiopeis corp.” вызнала о истинных целях игры, когда подсуетилась. Весь новосозданный отдел занимался вовсе не финансами, а прокачкой. Созданный клан подчинялся четким правилам корпорации, и потому численность увеличивал медленно и неохотно. Клан назвали “Орден”, во главе поставили Братова-младшего. Он был Посвященным, и белый ромб возле имени говорил сам за себя. Сын главного аналитика действовал исключительно в рамках правил, возможно потому и не добился больших успехов на поприще прокачки. Естественно, никакой помощи Марк не получил. Руководство корпорации отнеслось к этому крайне негативно, а Братов, очевидно, имел недостаточное количество андрогенов в организме, чтобы поступать так, как он сам хочет.

- Насколько выше? - настороженный голос соседа вернул Марка к реальности.

- А сколько нужно?

- То есть, ты из топов, - Рофо вздохнул. - Прости, но поднять тебе уровень я не могу. Я даже монстров не знаю таких, чтобы тебе в противники сгодились.

- Я не из самой верхушки, даже в десятку не вхожу.

- Уперся в стену, да? У всех так бывает - растешь в уровнях, растешь и тут - раз! Понимаешь, что дальше никак. Хоть убейся. Почему, отчего? Никто не знает. Прими это, и все. Такова жизнь…

- Тогда, я изменю эту жизнь.

“Насколько быстро она будет расти в уровнях? Даже с баффером ей понадобятся подходящие противники, а их крайне мало… Время еще есть. Я должен придумать что-нибудь. Что-нибудь…”

- Смелые слова, но еще никому не удалось стать искрой, что подожжет весь мир.

- А мировые войны? Кто-то же их разжег?

- Ха! Насмешил. Как будто, они действительно охватывали весь мир. Если думаешь так, то явно не представляешь насколько наш шарик огромен. Сколько всего в нем прекрасного и жуткого.

Сколько уголков полных дикости, и сколько уникальных цивилизаций, ментальностей. Люди одинаковы, но в то же время настолько разные… Никогда не говори за весь мир, парень. Не говори о том, чего не видел, чтобы не прослыть глупцом даже среди невежд.

- Ты так и не сказал, чем тебе помочь.

- Возьмешься за просьбу того, кому нечем отплатить?

- Разговор. Чем не плата?

- Хо-хо! Тогда я должен платить не меньше. Но если ты действительно поможешь… Рофо-неудачник будет твоим должником.

- Так, что надо?

- Дом на Бакалейной улице. Пятый от перекрестка с королевским проспектом, если на восток идти. Скажи мяснику Панглу, что я попался, и попался крепко. Он поймет.

- Считай, что ты уже мне должен, Рофо.

Марк продолжил сидеть в камере, но она уже не была наполнена беспросветной темнотой. Внутри крепла уверенность, и невидимый мистический свет красил окружающую черноту невидимым светом.

“Все будет хорошо. Я смогу. Не знаю как, но смогу.”

По субъективным ощущениям Марка прошло от одного до трех часов после разговора, когда в коридоре появился страж. Факел оглушающе трещал в тюремной тишине. Красно-оранжевое сияние кольнуло глаза, освещая окружение.

- Выходи. В твою защиту выступили перед зеркалом истины, - дверь зарешеченной камеры, открылась с противным скрипом.

“Странное дело. Этот скрип возвещает о свободе, но мое лицо кривится. Интересно, сколько времени нужно провести в цепях, чтобы этот скрежет несмазанных петель, показался прекрасной музыкой?”

У выхода из казематов Марка ждал Ратас.

- Деньги не верну, - вот первое, что он сказал.

- Само-собой. А товарищ баффер, не благословит меня разок?

- Нет, эта девка… Короче, там в реале все очень серьезно схвачено, но ты и сам знаешь, наверное, раз у вас такие шуры-муры с подставами крутятся.

- Как узнал где я?

- Тип, который отключил нас, шепнул, что тебя лучше вытащить из тюрьмы. Я благодарен. Правда. Но на большее не рассчитывай.

- Пообещаешь одну вещь?

Ратас нахмурился.

- Смотря что.

- Если ты не соврал, и у тебя действительно проблемы, - Марк посмотрел в глаза мужчины - никогда больше не заходи в эту игру. Проводи время с дочерью, а сюда не лезь.

- Я тебе не конкурент, если ты об этом, и…

- Ты не понял. Я не о себе беспокоюсь.

“Хватит. Иначе сболтну лишнего…”

Ратас нахмурился еще больше, потом кивнул и вышел из игры. Марк отправился на поиски дома на Бакалейной улице. Нужное место нашел быстро - не первый год в столице. За прилавком в магазине стоял некто Мистрал - впечатляющих габаритов орк с лицом, иссеченным сеткой шрамов.

- Где Пангл?

- Тебе зачем?

- Я от Рофо, - на Мистрала это не произвело никакого впечатления.

- И что?

- Я так и скажу неудачнику, когда он провалит задание. И что?

На виске орка запульсировала жилка, а кожа на лице и шее несколько потемнела.

- Жди.

“Злится зеленый.”

Через минуту вышел в сопровождении двух человек. Один из них сбитый, на макушке залысина, на лице густые усы. Система подсказывала, что это и есть тот самый Пангл. Второй с красной повязкой на голове показался смутно знакомым. Марк бы не обратил на него внимание, если бы не одна деталь - полное отсутствие подсказок системы. Ни имени, ни уровня, ни списка эффектов - ничего.

“Так ведь не бывает… Где же я его видел?”

Эти двое распрощались, тот, что был в красной повязке узнал Марка, - это было совершенно ясно по его лицу. Неожиданно он схватился за правый глаз, судорожно вздохнул несколько раз и поспешил уйти.

“Когда мы встречались, и эта его повязка… Что-такое мелькает в памяти…”

- Что с Рофо? - Пангл держался уверенно.

“Пожалуй, даже слишком уверенно для своего пятнадцатого уровня.”

- Он попался и попался крепко. Это и просил передать, сказал ты поймешь.

Пангл посмотрел поверх головы Марка, задержал взгляд.

“Метку рассматривает” - догадался Марк.

- Хорошо. Я тебе что-то должен?

- Мы с Рофо сами разберемся, - покачал головой Марк.

“Хотя, какое там разберемся… Если не найду выход из ситуации, то на моей жизни можно ставить крест. Стану еще одним пахарем. Нет, уровень не позволит. Скорее, стражником, или дворянином. На все воля системы…”

- Ну, смотри.

Марк уходил по бакалейной улице и думал о завещании. Подобные мысли не так уж часто посещают людей его возраста, но больше ничего путного в голову не лезло. Ноги сами собой привели к зданию “Ордена”.

- Куда? - перед Марком встали двое в латах.

- К Братову.

- К кому?

- Его ник - Брамин. Так понятно?

- Назначено?

Марк вздохнул.

- Слушайте, во первых мы знакомы в реале. Во вторых - ваше дело стоять тут, и создавать грозный вид, а не мешать людям ходить. А в третьих - у вас двоих уровень ниже моего. Попытаетесь мне помешать, я войду внутрь вместе с вами на плечах.

- Не все решает уровень, умение - более важно.

- Ага, то есть твой сороковой и дофига большое умение позволят нагнуть игрока семьдесят четвертого уровня? Прикольный ход мысли.

- Я…

Марку надоело. “Сколько у меня осталось времени? Неделя? Месяц? Сколько Энсайре понадобиться дней, чтобы подтянуть себя и своих людей до сотого уровня? На объекте нужны лишь четверо. А что будет со мной если я не успею? Стану еще одной батарейкой?..”

Ладонь ветра.

Одного латника внесло внутрь вместе с дверями, второго отбросило в сторону. Марк шел спокойно, а вокруг начинала подниматься суета. На шум выбегали члены клана. Все, как один, в латах.

“Перегибают они со своим дресс-кодом.”

- Что тут происходит? - вперед вышел Михаил Братов собственной персоной. - Марк? Это ты наворотил?..

- Меня не хотели пускать.

- А… Что-то срочное?

- Очень. Прогуляемся?

Первое время оба молчали. Марк собирался с мыслями, Братов ждал.

- Слушай, Михаил, - Марк специально обратился по полному имени. Он знал, что это заставит Братова слушать внимательнее. - Ты все еще считаешь мои слова бредом?

- Если ты опять об этом усыплении, то разговор у нас не получится. Я узнавал о тебе, получил ответ, что тебя действительно держат в капсуле безвылазно, но это безопасно. Есть медицинские отчеты и свидетельства. К тебе даже семью приводили, показывали как ты там. У тебя контракт подписан, в конце концов.

«Какой, нахрен, контракт?»

- Ты узнавал или твой отец? - Братов нахмурился.

- Ну, отец, и что?

- И ты, конечно, поверил ему на слово.

- Слушай, Марк, не трогай мою семью! Отец мне врать не станет.

- Точно? Прекрасно. Окажи мне услугу, заодно и сам проверишь насколько все укладывается в рамки твои представлений о реальности.

Братов вздохнул. На его лице застыло снисходительное выражение.

- Марк, это кризис отрыва от реальности. Психика хочет вернуться в привычное окружение. Это нормально. Я проходил инструктаж, нам психологи все подробно объясняли. Тебе нужно отвлечься, развеяться… Ты как стресс сбрасываешь?

- Ухожу на болота Вяльвы и луплю жаб.

- Они же мерзкие! На них даже смотреть противно, не то, что на расстояние удара подходить! Все в слизи, а запах…

- Зато прикольно лопаются.

- Ло… Нет, - Братов замотал головой - это не нормально, Марк. У нас через неделю будет праздник в честь очередной годовщины основания клана. Приходи, отдохнем, посидим нормально.

“Неделя… Есть ли у меня неделя? Братов, ты слишком наивен. Ходишь против жутких монстров, но жабы тебе “мерзкие”. Разбираешься в экономике отраслей, но ничего не понимаешь в людях. Как это вообще в тебе уживается?”

- Слушай, Братов. Давай так, Я не буду спрашивать тебя почему моя семья не навещает меня в игре, раз уж они в курсе. Я просто прошу тебя об одолжении - навести их. Поговори, но ничего не сообщай об эксперименте и прочих вещах, договорились? Скажи, что у меня все хорошо. Скажи отцу, что я жалею о нашей ссоре. Матери передай, что люблю ее, для сестренки передаю поцелуй, брату разрешаю отвесить подзатыльник. Он ведь по любому нарываться будет, характер у

него непростой. И еще, спроси ненавязчиво не играют ли они. Если да, отговори, если нет наплети что-нибудь про параллельное тестирование, и что потом будет новый выпуск ключей, а замена старых окажется проблемной… Короче, не дай им сюда входить, ты понял?

- Марк, это паранойя.

- Братов, просто пообещай мне. Я не хочу, чтобы они совершенно случайно стали еще одними неписями или хуже того - перерожденными.

- Кем?

“Он даже не пытался узнать? Господи, да он же просто бредет куда скажут… Сказали все хорошо, значит - все хорошо. Он как продавец, который отдал мне взломанный ключ. Уходит в темноту и начинает светить фонарем”

Мысли марка зацепились за что-то в воспоминаниях.

“Продавец! Это был он! Разговаривал с Панглом в магазине. Черт! Если бы не эта его любовь к красным головным уборам, я бы его и не узнал!”

- Братов! Короче, мне пора бежать. Я тут кое-что нащупал, кажется. Просто съезди к моим родным, хорошо? Только прямо сейчас! А вечером встретимся возле вашего домика. Сделаешь?

- Я съезжу, а потом мы вместе посмеемся над твоими глупыми страхами, - Марк быстро проговорил адрес, в надежде, что родные никуда не переехали, и помчался к магазину. - И у нас не домик, а клановый замок!

Марк на этот выкрик не обратил внимания. То здание, в котором расположился “Орден” даже на крупный особняк не тянуло.

“Нужно узнать кто этот тип. Хотя бы ник игровой увидеть. Если Арон объявит награду за его поимку… Но удастся ли поймать его в реале, если найти в игре? Плевать! Я должен быть полезен, чтобы не быть усыпленным… Хотя с чего я взял, что меня погрузят в сон? Может, все действительно не так страшно? И все, чем я рискую - это власть, доступная лишь первым четверым? К черту! Зачем она мне в самом деле?

Сколько раз меня жрали, резали, кромсали, топили, разрывали… Да, не счесть! Друзья… Вот, что придает мне сил двигаться вперед. Человек никогда не сможет ради одного себя сделать столько, сколько ради близких ему людей.

Если удастся поймать продавца, раскрутить всю их банду… станет ли это достаточной заслугой, чтобы выйти в реальный мир хоть ненадолго. Вдохнуть реальный воздух? Посмотреть на реальное небо? Стать на реальную землю? Могу ли я теперь выйти из игры? Остановить эту гонку за сотым уровнем? После

того, как узнал о перерождении неписей? Даже если получу разрешение от администрации, смогу ли сам себе простить брошенных на произвол судьбы друзей?

Не так то просто оборвать связи с теми, кто вместе с тобой лил, пусть и виртуальную, но кровь. С теми, кто разделил твое счастье победы и горечь потерь. Я больше не ищу власти… Какие глупые цели я ставил перед собой каких-то четыре года назад. Это взросление? Или просто усталость от всех этих мук, от всей этой боли и страха?”

Марк бежал, полоса магии проседала из-за активации навыков и умений, ускоряющих передвижение. Сердце билось чаще, и впервые за последние несколько месяцев Марка ничто не мучало. Он видел перед собой возможность выбраться из этого ада, и стремился к ней изо всех сил.

Когда показался нужный магазин, Марк внутренне возликовал.

“Вот и вход в данж”

Марк ворвался внутрь.

“А вот - охранник босса.”

Неистовый рывок. От столкновения орка сносит назад. Удар о стену вешает на него оглушение. Марк пронесся дальше, через комнату-склад на небольшой пятачок пространства, оттуда вбежал вверх по лестнице. На втором этаже выбил усиленным ударом ноги дверь, ворвался в кабинет, схватил Пангла за воротник, и одним рывком вытащил из-за стола на середину комнаты.

- Поговорим?

- Пошел ты!

Удар и полоса жизни Пангла проседает более, чем на половину. Марк применил исцеляющее касание.

- Ты же непись верно?

Пангл попытался плюнуть Марку в лицо, но в игре не было слюны, и если кто-то хотел произвести это нехитрое действие, то вначале должен был набрать в рот жидкости.

- Ты, по-моему, не понимаешь ситуацию. Я сильнее, и мне нужны ответы на некоторые вопросы.

- Врываешься ко мне в дом, хватаешь, бьешь, а я должен отвечать на твои вопросы? - прокричал Пангл. - Поцелуй меня в зад! Я смерти не боюсь, Посвященный. Тебе меня не запугать!

- А кто говорил о смерти? Пытки тоже вещь впечатляющая. Меня интересует игрок, с которым ты разговаривал. В красной повязке. Кто он? Как его найти?

- Ты не понимаешь на кого наехал, придурок. Ты пожалеешь об этом, и очень скоро. Темная гильдия не прощает тех, кто

покусился на ее членов. Ты будешь умирать долго и мучительно, очень до… - Марк оборвал его болтовню еще одним ударом.

- Ты пытаешься напугать меня расправой в игре?

- Тебя найдут в реале, выродок! Или ты переиграл и считаешь себя бессмертным?

Марк применили на Пангле *исцеляющее касание*, и вырубил. Говорить с ним сейчас было бесполезно.

- Ага, по айпи вычислите… Темная гильдия… шутник. Сам заперт в игре, а мне реалом угрожает.

Марк потянул тело вниз. Бросил на площадке под лестницей. Закинул в рот Панглу порцию *яда долгого сна*. Игровые условности позволяли не заботиться о проглатывании пилюли, попав условно внутрь организма яд начинал действовать.

Орка нигде не было.

“Убежал за подмогой? Отлично… Если они действительно из темной гильдии, здесь скоро появятся интересные люди. Тот тип, он тоже вступил в ряды преступников? Если так, хорошо. Те, кто отыгрывают неписей преступников в этой игре - жалкие беспринципные твари. И одного из игроков они выдадут с радостью, стоит их лишь припугнуть и одновременно посулить награду. А пока подождем…”

Уже стемнело, а Марк все еще ждал. Сидел в темноте на стуле возле спящего Пангла. Ночная жизнь в игре существовала, но назвать ее бурной было никак нельзя. Когда вместо непробиваемого супервместительного инвентаря у тебя есть только рюкзак, а факт ограбления еще нужно доказать, ночные прогулки превращаются в обычный поиск приключений на известную часть тела. Большинство предпочитает не рисковать нажитым добром.

От входа в дом послышался тихий звук. Кто-то осторожно открывал дверь в магазин. Шаг, второй и неведомый гость затих в торговом зале. Марк затаился. Спустя несколько минут, послышался тихий скрип на лестнице.

“Как я и думал, сверху тоже влезли”

Хрипение пришедшее со стороны пленника оказалось полной неожиданностью. Марк одним плавным шагом приблизился к Панглу, но понял что это он. Звук раздавался из-за стены. Затишье, а затем звук повторился снова. Будто, кто-то царапает деревянную панель с другой стороны.

“Тайный ход? Удачно место ожидания выбрал.”

В торговом зале никто не двигался, либо делал это настолько тихо, что Марк не слышал. Приготовился к отражению атаки.

“Будут нападать одновременно? Узнали где я нахожусь, или это совпадение?”

Кусок стены утонул в темноте тайного хода. Медленно показалась рука с кинжалом. Марк схватил ее и резко дернул на себя, в сумраке помещения удалось рассмотреть длинные уши. К удивлению Марка, он не смог попасть по голове любителя тайных ходов. Рука пролетела мимо.

- Он здесь!

“Этот тип полз по ходу не один…”

В торговом зале раздался топот далеко не одной пары ног. Сверху прилетела большая колба, от удара о пол ее разорвало. Марка вдавило в стену. В ушах звенело. Полоска жизни просел больше, чем на треть.

“А вот этого я не учел…”

Все вокруг кружилось. Пол уходил из под ног. Эльф упал, а после исчез, отправляясь на точку возрождения. Мощный удар вышиб дверь, на пятачок вбежал бронированный с ного до головы воин. В руке он держал огромный моргенштерн. Его навершие было размером с футбольный мяч.

“В реальности такая дура существовать не может, а тут пожалуйста, - думал Марк, с трудом уклоняясь от удара шипастым шаром на длинной рукояти. - Таким раз получишь, и привет точка возрождения.”

Треск разламываемой стены доносился, словно из далека. Щеку обдало легким ветерком, это пролетела мимо цепь другого гостя. Новый взмах черненого металла был виден хорошо. От взрыва загорелась часть помещения, освещая нападавших.

На верху стояли трое: два мага готовили заклятья, а третий - алхимик - держал в руках по склянке с взрывной смесью. Обратный замах моргенштерна заставил Марка отскочит в угол, брошенный вверх нож разбил одну из склянок. От взрыва одной колбы сдетонировала и вторая. Заклятия магов оказались из высшей магии стихии воздуха. Разряд молний разорвал пространство оглушающим треском. Марк вжался в угол, прикрыл голову руками, и молился лишь о том, чтобы его не убило сейчас, а временную глухоту, дезориентацию, ослепление и прочие дебаффы можно снять исцеляющим касанием. Этим Марк и занялся. Полоса магии задергалась.

“Надо было больше прокачивать этот навык. Знал же, что полезен.”

Когда половина эффектов была снята, а здоровье перестало стремиться к нулевой границе, система выдала сообщение о снижении эффективности лечения из-за расовой способности. Марк выругался. *Адаптация* помогала приспособиться ко всему, вот только любое она уменьшало воздействие всего, что давало отклонение от нормы. За четыре года мучений в бесконечных

битвах расовая способность увеличила Марку болевой порог на четырнадцать процентов, подняла сопротивление ядам органического типа, и уменьшила эффективность исцеления теперь уже на двенадцать процентов.

Марк оглядел поле боя. На пятачке у лестницы кроме него остался только бронированный тип. Моргенштерн валялся неподалеку, а сам он нагнулся над бессознательным Панглом.

“Тел умерших нет, значит это были игроки. А этот?”

Гигант шевельнулся, словно гора двинулась. Небольшие куски дерева - ошметки ступеней - осыпались с его брони. В тонких прорезях шлема виднелся алый свет. Доспех начал раздуваться. Незаметные прежде многочисленные стыки с пощелкиванием разошлись открывая взгляду темную жесткую шерсть.

- Только не говори, что ты оборотень…

В ответ раздалось рычание.

Ни у одного из вторженцев не было видно ни имени, ни уровня. Оборотни были не так уж редки в этом мире, специфические умения были у каждого вида. Но Марка волновало одно из тех, которыми владели все без исключения - ярость зверя. На время активации умения все первичные и вторичные характеристики увеличивались на двадцать пять процентов.

“Если его уровень хотя бы пятьдесят пятый - мне конец…”

Марк использовал *неистовый рывок*, чтобы подпрыгнуть к двери на втором этаже. Его ногу в полете схватила когтистая лапа. В коленном суставе щелкнуло, появилась неприятная тянущая боль. Рывок не остановить во время выполнения, а такую тушу в тяжелой броне не сдвинуть. Оборотень махнул Марком, как тростинкой. Удар о стену выбил воздух из легких, спина онемела, не смотря на то, что Гиббарх сумел передать Марку расовый навык дворфов - *скальная плоть*. Под деревянной обшивкой оказался вполне крепкий камень, что вовсе не радовало.

Ладонь ветра. Оборотень даже не качнулся.

“Да отпусти же ты меня наконец!”

Ладони Марка засветились. Хлопок. В оборотня полетело вакуумное лезвие. На броне осталась вертикальная царапина, из-за массивного забрала раздался хриплый смех.

“Он может контролировать себя во время использования ярости?”

- Да кто ты такоооооОО!.. - Марка пронесло через верх и впечатало в пол. Каждый удар вешал лишний дебафф, мешающий двигаться. *Защита стихии*. Воздушная плеть хлестала противника, пыталась его душить, но ничего не получалось.

Оборотень подхватил Марка за горло.

“Просчитать. Нужно все просчитать… Пол, стены, потолок, перекрыть все траектории… Думай, думай…”

- Что такое? - горловой голос оборотня был узнаваем, хоть и сильно отличался от человеческой речи. - Силенок не хватает? Я буду ломать твои кости снова и снова.

- Да, ну?

Лапа тут же сжалась на горле Марка, перекрывая дыхание.

“Еще немного, еще немного… давай же продолжай болтать…”

Марк попытался говорить, но изо рта вырвалось тихое сипение.

- Хочешь что-то сказать? - хватка чуть ослабла. “Еще немного, еще… Готово! Активировать комбинацию.” - Так…

Руки сами вытащили мечи из ножен. *Стихийная заточка*. Одно лезвие отсекает оборотню кисть проходя по незащищенной части руки. Второй меч взлетает снизу вверх, но бессильно высекает искры из доспеха.

“Из чего эти доспехи сделаны?”

Сейчас Марк мог лишь наблюдать за дальнейшими действиями своего игрового тела, находящегося под контролем навыка.

Мечи скользнули параллельно земле, один ниже, другой чуть выше и с небольшой задержкой. Чтобы подсечь ноги, даже если он подпрыгнет. Оборотень просчитал это и отпрыгнул назад.

“Сработало!”

Рывок вперед, два клинка впиваются снизу под шлем. Глаза в прорезях тухнут.

Бронированная гора валиться на Марка, добавляя новые дебаффы.

“Черт вот почему так, а? Вроде бы победил, а как теперь выбираться из под этой туши?”

Марк с трудом повернул голову в сторону Пангла.

“Пятнадцатый уровень, а за него вступаются такие вот ребята. Самоуверенные слишком, а так ведь, чуть не ухайдакали меня. Вот так нужно рулить игроками. Нужно поинтересоваться будет, как он это устроил…”

Дышать было тяжело, но это было меньшее из зол. Прокачанная наблюдательность позволила увидеть в темноте тайного прохода еще одного нападающего. Целого, невредимого и любопытного… А самое худшее то, что оборотень не исчезал. Он из неписей, а значит к двадцати пяти убийствам игроков добавилось одно убийство с десятикратным увеличением боли.

“Погоди… Углы доспеха вдавливаются в тело, но сильных изменений в ощущениях я что-то не чувствую. Значит… Он жив!

Эта оборотень выжил, просто потерял сознание. Он же меня прибьет, а еще этот последний… Скорее, скорее.”

Марк активировал ладонь ветра в обоих руках, но не спешил выпускать заклятие. По углам углам и стенам комнаты забегали светло-голубоватые блики, от сияния концентрирующейся маны. Свечение мерцало в такт импульсов источника.

“Из-за низкого контроля много рассеивается, но с показателем ЦИ в двадцать две сотых секунды это не настолько критично.”

Секунда, вторая…

“Черт! Почему время так медленно тянется?!”

Оборотень шумно вздохнул.

“Какого?! Не вздумай приходить в себя! Не вздумай!”

Новый вздох и какое-то шевеление под толстым панцирем брони.

“Новую комбинацию? Ааа!!! Почему восстановление навыка происходит так медленно?! Быстрее, быстрее!!!”

Слева от Марка в пол уперлась огромная звериная ладонь.

“Он регенерировал себе кисть? Так быстро? Да что он за оборотень? Откуда такая живучесть?”

Справа гулко хлопнула вторая, которую Марк никак не мог увидеть из-за придавленной к полу головы.

“Нет, нет… Нет! Спи! Просто спи! Трали-вали-как-там-в-песне засыпай… баю-баю-бай…”

Огромная туша приподнялась над Марком. Глаза в прорезях шлема не светились, но *чувство взгляда* молчало, а значит он либо не смотрит на Марка, либо еще не пришел в себя. Оборотень встал на колени, схватился за шлем, с натугой оторвал крепежные ремни. Марк увидел медвежью морду, по обоим бокам от челюсти проходили два разреза от мечей. Глаз не было, только два темных пятна рассеченных вертикально.

“Я его не убил. Он просто потерял сознание от шока…”

После снятия шлема стал виден уровень - семьдесят шестой. Марк вздрогнул. Так бывало всякий раз, когда ладонь ветра превращалась в ладонь Зефира. В руках появились белые пульсирующие сгустки.

“Наконец-то!”

Марк попытался встать. Оборотень тут же среагировал на звук, протянул растопыренную лапу, Марк коснулся ее своей. Белый сгусток из левой ладони впитался в ладонь противника. Руку оборотня в одно мгновение отбросило назад, наплечник вывернуло с противным скрежетом. Тело начало снова заваливаться на Марка, вторая ладонь коснулась доспеха на уровне груди. Огромное тяжелое тело катапультным снарядом

вбило в стену. Пролом получился хороший. Марк вгляделся в донельзя живучего гада. Индикатор жизни показывал больше трети. Дебафф оглушение обещал висеть еще минуту и десять секунд.

“Ни хрена себе…”

Это было сильнейшее из заклятий Марка - оно не создавало ветер, а ускоряло предмет, на который воздействовало в заданном заклинателем направлении. Именно с этим заклятьем Марк умудрялся в одиночку сносить половину жизни некоторым боссам, чтобы посмотреть на их поведение при смене фазы. Нужно было просто найти подходящие условия и снаряды, к которым будет применена ладонь Зефира. Впрочем, как часто любил повторять Валдар, любое заклятье сильно, главное уметь применять его. Для каждого найдется свое место и время.

- Да, когда же ты сдохнешь, уже?

Марк посмотрел по сторонам, в поисках мечей, но нашел только рукояти. Марка пронзило сожаление о безвозвратно утерянном оружии.

“Я не деактивировал стихийную заточку…”

Ладонь ухватилась за рукоять ножа. У него не было никаких особых возможностей, а пилить волосатую шкупу оборотня дело неблагодарное.

- Слышь, мужик! Масл… МаСол! Слушай, не трожь братана, а? Подняли кипеш, канитель развели. Дай мне забрать хозяина магазина, и медведя не вали, по хорошему разбежимся. Давай базарить нормально, а? Ты же не на простого барыгу наехал. Че те надо-то, а?

Марк не обращал на крики внимание. Перебрался через завал от разломанной стены, подошел к оборотню, воткнул нож в шею, сдвинуть вбок не получилось совсем. Жизнь медленно поползла в сторону нулевой отметки.

“Оглушение скоро перестанет действовать…”

Три пилюли яда долгого сна упали в медвежью пасть, но судя по пиктограмме, вместо девяти часов действие продлится сорок восемь минут.

“Должно хватить, чтобы слить его жизнь в ноль… А теперь можно и разобраться с последним. Если до сих пор не напал, значит шансы на победу у него малы и он перестраховывается.”

- Ты говорить хотел?

- Ага, только ты ножик из его горла вытяни.

- Вытяну, не волнуйся. Как только буду уверен, что он не станет творить глупости.

- Ладно-ладно, только не мочи его. Серьезно, умирать ему нельзя. Мне башню за него снесут и не здесь, а в реале. Так, что

полегче с ним, ага?

“В реале? Вроде не врет, но…”

- Ты - Посвященный?

- Че?

- Проехали. Говоришь, вы из темной гильдии?

- Я не говорил, - произнес тот с укоризной - но да, оттуда.

- Этот тип - Пангл - он кто?

- Слушай, ты только не смейся, но… он авторитет.

Марк не смеялся.

- Не понял.

- Ага, - вздохнул собеседник Марка - я тоже ни хера не понял. Пахан сказал, пацан сделал. И думать тут не о чем, но перед братвой стыдно. Торпедой у игрушек бегать. Не, реально, это как вообще?

Марк решил не обращать внимания на вещи, не относящиеся к делу.

- Сегодня днем Пангл разговаривал с человеком в красной повязке. Информация о персонаже скрыта, как и у вас. Видел такого?

- Да, их знаешь сколько?

- Тебе Пангл нужен, правильно? - Марк вытащил нож из горла оборотня, тоненькая полоска индикатора жизни начала постепенно увеличиваться. - А мне нужен тип в повязке. Найдешь его, получишь своего авторитета.

- Ладно, дай я его заберу, а потом поищу твоего типа в повязке.

“За кого он меня принимает?”

- Слушай, а где у тебя точка возрождения? В гильдии?

- Допустим?

- Передавай привет, и скажи, что мне нужен тот тип с которым говорил торгаш, - Марк метнул нож. Клинок воткнулся в темноту хода. Собеседник исчез, оружие с легким звоном упало на землю.

“Мда… Если придет еще один сильный боец… Нет-нет-нет! Взбодриться! Я знаю, что они пришли за Панглом, а это значит что?”

Марк подобрал нож, поднял тело авторитета темной гильдии, прикрылся им как щитом.

- Побудешь у меня заложником.

Долго ждать не пришлось. Не прошло и пятнадцати минут, как из того же тайного хода вылезли трое.

В темных плащах, лиц не видно. Подсказок от системы никаких.

- Нам нужен Пангл, но о ком ты говоришь мы не имеем ни

малейшего понятия. У тебя есть имя этого человека, адрес, что-то что позволит выйти на его след?

- Нет, кроме вот этого типа, - Марк потряс рукой. - И он ходит спрятанной информацией, как все ваши.

- Головной убор, скрывающий системную информацию. Это репутационный предмет гильдии. Он даже не обязан быть одним из нас. Может, мы сможем решить другую твою проблему?

- Если бы все было так про… - “Погоди-те ка, а ведь это вариант.” - Хорошо, есть одна проблема - игрок с определенным навыком. Мне нужно, чтобы его игровое тело оказалось спрятано в недосягаемом месте, и он никогда не смог играть. Вообще никогда. Имени его не знаю, но гостиницу и номер, в которой он снимал комнату сказать могу.

- Мы решим твой вопрос. Так или иначе, но решим. Но если ты не шутил на счет вечного отсутствия в игре, то нам придется попотеть. Я вижу, ты - Посвященный. Полагаю, тебе не нужно объяснять принцип существования местных? Окажи нам равноценную услугу, и будь уверен, твой недруг больше не зайдет в игру.

- И что же вы хотите взамен?

- Ты приходил днем со словами от Рофо. Он действительно крепко увяз за решеткой. Он всегда со всем справлялся, но теперь, приняв заказ, не успел даже начать выполнение работы. А время течет в пустоту. Доставь к нам сюда одного человека, и мы будем в расчете. Все что нужно - незаметно провести его в столицу. Ну как, берешься?

Внутри Марка несмотря на усталость появилась уверенность в благополучном исходе.

“Сколько у них таких, как этот оборотень? У темной гильдии есть свои преимущества для игроков. Запретный плод сладок…”

- Согласен. Кого забрать и откуда?

- Завтра приходи сюда же. Узнаешь у того, кем прикрываешься. А если после нашего ухода передумаешь, то советуем тебе подумать о своем двухлетнем братике. Ты же не хочешь, чтобы с ним случилось что-то нехорошее…

Троица осторожно нырнула в темноту хода, Марк отпустил торговца. Бессознательное тело упало с глухим шлепком.

“Наверное, кто-то из них подслушал мой разговор с Братовым. Случайно видимо… Но разыграть сведения нормально не смогли. Тупицы, моему брату в этом году восемнадцать должно исполниться. Идиоты.

Задание получу завтра… но информацию о красноголовом я сообщу кому следует.”

Утром Марк забежал в дом “Ордена”, оставил сообщение для

Братова, и отправился ко дворцу. Пускать его внутрь не хотели категорически.

- У меня есть важная информация для короля, - убеждал стражу Марк, но в ответ натыкался на одни и те же слова.

- Не было распоряжений.

Марк несколько часов спорил с ними, когда к королевскому замку подошла Энсайра с приближенными воинами. Марк словил, брошенный ею насмешливый взгляд, скрипнул зубами.

“Унижение или смерть? Похоже храбрости во мне не так уж много…”

- Энсарйа! - девушка обернулась на крик, на лице ее было написано торжество.

- Решил молить меня о снисхождении? Правильное решение, - девушка подошла к Марку, махнув подчиненным, чтобы отошли в сторону.

- Тебя пускают во дворец?

- Разумеется. И как одна из четверых игроков с наибольшим уровнем я могу провести с собой до пяти человек, - ее сопровождали трое, еще двоих она могла взять с собой. “А может?..” - Но ты же не надеешься, что я возьму тебя с собой?

- Нет, конечно. - Марк постарался не выдать разочарования. - Мне нужно, чтобы ты передала кое-что Арону, или еще кому-нибудь из тех, кто в теме, - Энсайра чуть наклонила голов, поощряя Марка продолжать. - Я знаю где искать продавца фальшивых ключей.

- Красную шапочку? - “Кого?” - Так его называют в новостях. Следил бы за событиями в мире, что ли. А то все из игры не вылезаешь.

Марк улыбнулся на усмешку Энсайры. “Я ведь знаю зачем ты идешь к Арону. Имея такого игрока, как баффер, ты не могла не проверить действенность его способности. И теперь идешь для переговоров, выбивать себе привилегии. А эти трое, которых захватила с собой - твои ставленники… Но если стравить твой клан с темной гильдией, кто победит? И кто будет смеяться последним? Врагов у тебя много… А на крайний случай есть вариант с появлением нового задания от “Гильдии боевых ремесленников”. Однажды вы с Талледом унизили меня, когда я пытался заключить союз. Но я помню… я помню все, и вы за это заплатите.”

- Передашь?

- Чем ты готов заплатить за эту услугу?

- Я знаю условие изменения данжа призрачного дракона. Позволяет получить достижение и открывает…

- Новый навык. Лидерство у меня прокачано не меньше

твоего. Достижение “Тирания”, навык “Умри, но сделай”. Заставляет подчиненных делать все в точности как надо, не смотря на дебаффы. Полезно, конечно, но не впечатляет.

“Значит, пройти данж можно по разному… И ей не дали новую первичную характеристику. Хм, значит, и в свитках может быть что-то особенное…”

- Тогда скажи мне чего ты хочешь за пропуск во дворец?

- Так не пойдет, МаСол. Я не стану брать тебя с собой. И раз тебе нечем платить за курьерскую службу, разбирайся со своими проблемами сам. Чао!

Они ушли, а Марк пристально смотрел в их спины, надеясь, что чувство взгляда у них прокачано достаточно, чтобы понять то безмолвное обещание, которое он посылал им вслед.

Возле кланового дома “Ордена” Марка ждал нетерпеливо шагающий Братов.

- Марк! Слава богу. С тобой все в порядке? Нормально?

- Ты какой-то нервный, может поговоришь с психологами, развеешься?

У сына главного аналитика “Cssiopeia corp.” На лице появилось виноватое выражение.

- Прости. Я был у тебя дома… - Братов растерянно хмурился. - В общем, они действительно ничего о твоем местоположении не знают. Никто из них не играет и… у них в общем денег мало свободных, как я понял. Они надеются, что ты найдешь время отвлечься от работы и приедешь их навестить, раз уж решил помириться. Я конечно не обнадеживал, сказал, условия контракта жесткие…

“Отец имел прекрасные перспективы, в свое время, но из-за матери отказался от всего… Глупость! Как же меня это бесило… И взгляды сестры на новые все эти милые женскому сердцу безделушки, планы брата, которых нельзя достигнуть с нашим уровнем доходов… Тогда-то я и рассорился с родителями, а младшие меня не поддержали. Как они на меня смотрели… Сколько лет я шел к своей цели? Пять? Да, что-то около того… деньги и власть манили меня. А теперь я понимаю насколько ошибался… Ведь, если подумать я мог тратиться не на капсулу, а отдать все младшим, но чтобы влиться в круг богачей нужно выглядеть соответственно. Если бы я не оказался тут заперт, протянул бы я руку помощи своим или так и откладывал капитал на очередной костюм, статусное авто, представительный особняк?.. Надо бы хоть теперь все исправить, раз открыли обмен игровой валюты на реальную… Боже, неужели, я только сейчас понял, как же я по ним скучаю!” Марк ощутил как глаза наполняются влагой, что-то прохладное пробежало от края

ресницы вбок и назад. Тронул пальцами - сухо. Ничего нет, только сухая кожа. “Показалось. В этой игре нет ни слюны, ни пота, ни слез…”

- Михаил, окажи еще одну услугу. Я дам тебе золото игровое, будешь выводить в реал потихоньку. Только небольшими частями.

- Переживаешь, что свалишь курс обмена? Сколько же ты его накопил?

- Достаточно… и если нормально наладишь вывод, репутация в моей гильдии у тебя пойдет вверх. Остальные тоже, думаю, не откажутся деньжат перевести своим.

- Я сделаю, не сомневайся. Я говорил с отцом… Прости, что не поверил тебе. Переводом займусь сам, без лишних глаз, твоей семье действительно помощь не будет лишней. Особенно со всеми этими хлопотами. Да! - Братов хлопнул себя по лбу. - Забыл сказать. Такой повод для радости, а я забыл совсем. Дырявая голова! У тебя брат родился младший. Второй, в смысле. Два годика всего. Забавный карапуз.

Марк похолодел.

- Что ты сказал?

- Еще один братишка у тебя теперь есть.

- Когда ты об этом узнал? - Марк тряхнул, одетого в латы, ставленника бывших работодателей. - Когда?

- Вчера, - удивился Братов - когда ходил к твоей семье?

- Заходил в игру? Обсуждал это с кем-то? Может в слух сказал? Не спеши, подумай!

- Нн… нет. Точно нет. В игре ждал тебе еще вчера вечером, н ни с кем не разговаривал о твоей семье. В разговоре с отцом тоже… Что-то случилось?

- Да, так… Просто, я уже ничего не понимаю. О темной гильдии что-нибудь знаешь?

- Плохие люди. И не надо так на меня смотреть, действительно плохие. Ходят слухи, некоторых в реальной жизни подстерегли и покалечили за то, что сболтнули игровую информацию. Чокнутые, короче… Там репутацию только отморозки прокачивают.

- Спасибо… Спасибо, - Марк уставился в пустоту сортируя мысли, просеивая воспоминания, но не мог понять в чем же дело. В его голове, подобно непобедимому ежу-берсерку из долины Ниут’А, крутились вопросы: “Как это возможно? Как они узнали?”. Тысячи предположений сменяли друг друга, но ни одно не имело преимуществ перед другими, и разум не мог выбрать дорогу на перекрестке предположений и домыслов.

- Слушай, Братов, найди Кархгула, он в здании гильдии на…

- Знаю, я у него брал несколько заданий. Злобный тип.

- Ах, да! Будь добр, когда выйдешь из игры, свяжись с теми, кто курирует Посвященных. Скажи у меня есть информация о человеке продающем поддельные ключи к капсулам. Надеюсь, это поможет мне выторговать немного свободы. В общем, объяснишь ему, ну и… пора мне. Нужно еще задание одно выполнить. Да, задание… Заодно и разузнаю, что и как.

- Как ты еще о заданиях думать можешь?

- Это для тебя неожиданные новости, а я уже привык, - “Хрена к такому привыкнешь, но тебе о сделке с темной гильдией лучше не знать, ты ведь, как ребенок… как чистый лист. И как тебе на свете живется с таким образом мышления, Братов? Хотел бы я знать…”

К нужному магазину Марк добрался быстро, дверь открывал с некоторым волнением. Пангл встретил Марка неприязненным взглядом, покосился на бронированного воина неподалеку. Над ним снова не было никаких обозначений, но эти доспехи Марк узнал бы среди многих других с легкостью.

- За мной, - Марк нахмурился. Стоило Панглу сказать всего одно слово - иди, и звучало бы совершенно иначе, но он решил показать себя хозяином положения. “Засранец.”

Комната-склад, лестница, кабинет - все было целым без каких-либо следов повреждений. “Быстро подсуетились. К такому им, похоже, не привыкать.”

- Картография прокачана?

- Восьмой уровень.

- То есть, с пометками на мини-карте все в порядке. Фиксируй место, - Пангл бросил на стол некачественно сделанный рисунок. Без подписей узнать где именно находиться нужное место было бы вовсе невозможно.

“Хорошо, что в этих местах я уже не раз был. За пару дней справлюсь.”

- Давай задание.

Пангл улыбнулся одними губами, фальшиво, неприятно.

- Мы в темной гильдии обделываем дела без всех этих рамочек с текстом, - показал он пальцами прямоугольный контур. - Потому, что все это отображается в биографии, а от появления перед зеркалом истины никто не застрахован.

“Биография… Это он про логи говорит? Там действительно отображаются все задания, кроме невыполненных скрытых. Но говорить ему об этом, похоже, бесполезно. Он просто не хочет поднимать мне репутацию в своей фракции. Но и мне с ним церемониться ни к чему.”

- А теперь ты мне скажешь, кто тот человек с которым ты

вчера выходил мне навстречу, и где его искать.

Пангл сцепил ладони на животе, покрутил большими пальцами.

- Когда выполнишь задания, я лично устрою вашу встречу. Согласен?

“Это попытка откупиться без выплаты репутацией? Чтобы система ни к чему не прикопалась?”

- По рукам, мог бы и сразу согласиться.

- Иди. Справиться как можно быстрее в твоих интересах, не так ли?

Марк выходил из магазина преисполненный воодушевлением. Одна простая миссия, способна решить его проблемы. И он собирался выполнить ее с максимальной быстротой. Забежал в здание гильдии, подтвердил, что Братова действительно присылал он. Взял немного наличности, на складе захватил новые мечи - зачарованные на создание молний, и потребляющие ману, а не очки прочности. По характеристикам они были лучше прежних, но привычка такая штука, с которой даже самый щедрый человек расстается с трудом. Марк надеялся, что его используя оружие, несущее в себе высшую магию воздуха, сможет наконец получить сродство со стихией.

Из конюшен забрал двух лошадей одну для себя, другую - попутчику. Выслушал причитания и укоры от гоблина Варшунка. Он отвечал за животных гильдии в целом, и транспорт в частности. Марк признался, что да, виноват - не вернул тяглового ящера и телегу из Вишенок. А сам думал, что каждый хорош в своем деле. Варшунк - гоблин, а значит по определению труслив, но имел дело с такими тварями, от вида которых и слепой испугается. И, странное дело, не испытывал никакого дискомфорта.

Лошади в игре по скорости ничуть не уступали автомобилям в реальности. Ветер шумел в ушах. Солнце клонилось к западу, и когда Марк прибыл на место, край горизонта окрасился в те неповторимы красно-золотые цвета, которые появляются на закате каждый день, и при том каким-то непостижимым образом остаются неповторимыми.

Сверившись с мини-картой Марк направился к пещере. Стоило войти внутрь, как по телу пробежал озноб, изо рта вылетел густой клуб пара. Через несколько метров Марк увидел на земле ледяную крошку. Она сухо хрустела и перекатывалась под подошвой сапог. Пещера была неглубокой и закатного света хватало, чтобы разглядеть сидящую у дальней стены фигуру. Марк пристально всматривался в нее, пока система не сжалилась высвечивая полосы жизни и магии. Возле имени клубилась тьма,

на фоне которой выделялась бледно-голубая вертикальная полоса. Рядом имя - Иса.

- Кто ты? - недовольно спросила мужским голосом фигура, но Марк не спешил отвечать. Ведь, судя по цвету надписи, перед ним сидел отнюдь не игрок, и даже не непись. Это был один из тех кого Марк убивал на протяжении последних четырех лет. Это был рейдовый монстр невероятного восемьдесят восьмого уровня.

Глава 8 Убийца

- Я спросил кто ты.

- А сам не видишь? Игрок. У меня задание по твоей доставке.

- Забавно. Встретить меня должен был другой - не ты.

- Он в тюрьме.

- Связались с преступниками на свою голову, - проворчал монстр.

- Пойдем, что ли?

Монстр медленно встал и побрел к выходу. На свету Марк увидел, что он выглядит точно, как человек, но весь покрыт ледяной крошкой. Из одежды только штаны, хрустящие при каждом шаге. Ни обуви, ни рубахи нет.

“Меня послали проводить монстра? И он сказал “связались”? Есть другие, как он? Перерожденный, дух, подобный Маланч? Что он такое?”

Закатный луч коснулся открытого участка тела, монстр скривился, а вокруг повеяло холодом. Марк поежился, вскочил на лошадь. Монстр прикоснулся ко второй, резко вскрикнул отдергивая ладонь. Скакун под Марком встал на дыбы, бросился прочь от ледяного человека. Животное удалось успокоить с большим трудом. Марк привязал поводья к одному из деревьев неподалеку, а сам вернулся ко входу в пещеру. Второй ездовой питомец был мертв. На боку, в месте касания монстра осталась белое пятно в форме ладони, вокруг наоборот - все почернело.

- Ты замораживаешь все к чему прикасаешься?

- Нет, - монстр выглядел раздраженным. - Я случайно, лошадь обожгла меня.

“Обожгла?.. Даже довести его до столицы будет проблемой, не то, что провести внутрь. Пусть вокруг нет никакой стены, задачу это не слишком облегчает.”

- Тогда придется идти пешком, и в обход. Выходить на открытое пространство с твоей внешностью - не лучшая идея. Иди за мной, но не подходи слишком близко, чтобы не испугать лошадку.

- Мог и не просить. Веди.

Темнота быстро опускалась на пролесок, Марк ориентировался по миникарте, прокладывая путь среди тревожного шороха деревьев и колышущихся теней. Нога с чваканьем погрузилась в болото.

“Давненько я здесь не был…”

- Тут болото, - повернулся Марк в сторону монстра. Его хоть и

не было видно, но холод чувствовался отчетливо. - Обходить будем справа.

- Не нужно. Теперь ты иди за мной.

Марк поспешно отошел в сторону, придерживая коня, поглаживая по шее, успокаивая перепуганное животное. Мимо прошел хорошо ощущаемый сгусток холода. Со стороны болота послышался легкий треск, когда он отдалился, Марк пошел следом. Болото было заморожено. Нога ступала по замершим буграм грязи и скользкой глади. Конь спотыкался, воротил мордой, оттягивая временного хозяина назад, но Марк крепко держал поводья. Один шаг сменялся другим, другой сменялся третьим. А Марка все больше охватывало беспокойство. Ночью выходили на охоту разные монстры. Ему доводилось охотиться на некоторых, добывая ценные части тел, но никогда он не выходил в ночной лес без факела или другого источника света. Зажег бы свет и теперь, да только переживал, что его холодного спутника могут заметить, а этого допускать нельзя.

Слишком ценная награда, слишком велики риски. Холод начал пробираться под кожу, пробегать ледяными иголками. Монстр ждал Марка возле трупа похожего на черепаху, но с хелицерами на морде, сзади из панциря выходило длинное змеиное тело.

- Куда дальше?

Марк сверил курс по мини-карте, и указал к выходу из леса.

- Выйдем на дорогу, когда я был здесь в последний раз таких тварей тут не водилось.

- Я справлюсь с ними без проблем.

- Это нас задержит, и я могу потерять великолепного коня за сорок золотых.

- Это не самая страшная потеря в жизни, уж поверь мне.

- Кто ты?

Монстр шел в указанном направлении, но вопрос Марка проигнорировал.

- Не хочешь отвечать?

- Я - Иса. Это все, что ты должен знать.

Монстр пошел дальше, а Марк начал поглядывать по сторонам. Через пятнадцать минут он услышал сзади странный звук. Когда обернулся, понял, что коня он все-таки потерял. По спине скакуна ползла огромная гусеница, из ее тела торчало множество отростков, которые впивались в бок животного, от этого места по коже распространялись бугристые линии, они сливались под кожей питомца, шли к ногам, опоясывали ввалившееся брюхо. Особенно много свивалось на шее. Мертвые глаза коня затянуло зеленоватой пленкой, рот задергался.

Уздечка заскрипела, именно этот звук и насторожил Марка. С громким хлопком носовой ремень разорвался, челюсть коня с хрустом ломаемых костей раскрылся, из глотки вылетел целый рой тонких нитей, на концах которых виднелись извивающиеся отростки.

Марк среагировал инстинктивно - отпрыгнул назад, резко развернулся и спиной к питомцу сожранному гусеницей и закрутил мечи, выписывая сложную фигуру защиты. Тварь, сидевшая в засаде, запищала на пределе слышимости. Такой же звук ответил со всех сторон. Десятки тварей, невидимых в темноте приготовились нападать. Марк ощутил *всплеск адреналина*, этот бафф значительно увеличивал характеристики, но действовал недолго. Ноги сами начали стремительный бег, мечи мелькали со скоростью мысли, разрезая все, что хоть отдаленно напоминало тварей. Сбоку вылетело что-то зубастое. Ладонь ветра. Чудище размером с крупную собаку, снесло в сторону.

“Скорее, скорее на освещенное пространство. Если появиться дебафф страха, шансы выжить сильно упадут.”

Что-то хлестко ударило Марка по лицу, он с остервенением сорвал с лица летучую мышь. Не успел порадовался отсутствию лишних конечностей и всяких жал, как она тут же выдохнула струю дыма. Марк бросил тварь на землю, отбежал в сторону, осмотрелся, - “Дорога, выбрался из этого гребанного леса наконец-то” - и только тогда использовал *неистовый рывок*. Проскользнул мимо, но так, чтобы меч рассек моба.

Осмотрел себя со всех сторон, пригляделся к списку эффектов, не заметил ничего подозрительного. Попутчика рядом не было.

- Иса! - никто не отвечал. “Только не говорите, что его схарчили… Нет, надеюсь, не… Нет! Только не это!” - Иса!!

Чуть левее деревья побелели, ветви стали клониться вниз под тяжестью растущих ледяных сталактитов. Холодный человек вышел на дорогу, освещенную луной и россыпью звезд.

- И чего ты так испугался?

- Там были *дутархи* - они живут стаей, и очень хорошо умеют обездвиживать цель. Иммунитет к отраве выработать невозможно. С одной стороны его у них немного, и восстанавливается он долго, с другой - в стае их столько, что тебя успеют сожрать прежде, чем особи кончатся. Ты как вообще цел?

- Что-то пыталось коснуться меня, но тут же превращалось в лед. Я им не по зубам.

- Возможно. Но если ты придешь сюда через месяц-другой будь уверен, они тебя схарчат. Эти твари приспосабливаются ко

всему. А к тому, что их убивает - особенно. Хорошо, хоть за ареал обитания не выходят. Таких нужно целым рейдом вырезать, в одиночку не справиться никак. И в идеале с поддержкой сильных магов. Волшебство - единственное к чему они не могут приспособиться, - Марк с облегчением засунул мечи в ножны. - Идем дальше. Дорога безопасна, но если что - быстро ныряй в лес, понял?

- Зачем?

- Я по твоему пошел через лес, чтобы похвастаться достопримечательностями? На дорогах безопасно, но только для добропорядочных лиц. Всех прочих патруль встречает неласково. Отряды стражи, проверяют дорогу от одного города до другого. Попадемся, считай, все - кончилось наше недолгое путешествие!

- У тебя проблемы с законом? - монстр фыркнул. - Что еще ожидать от тех, кто играется в преступников.

- Во-первых, я тут вовсе не играюсь, и бегать тут с тобой для меня совсем не в радость. А во-вторых, это у тебя проблемы с законом.

- Не помню, чтобы делал что-то противоестественное.

- А тут и помнить нечего. Ты - монстр, и этим все сказано. На таких как ты охотятся, убивают. Но я впервые вижу настолько умного монстра. Поделишься секретом? Откуда ты такой взялся.

- Оттуда, где ты не захочешь побывать, - огрызнулся Иса.

- И где такое местечко?

- Не твое дело! - на руках монстра выросли ледяные когти.

“Перерожденный? Или дух, вроде Маланч? Где он стал монстром, и как? И таких как он, минимум несколько… Пусть он не расскажет этого сейчас, но это может заинтересовать людей работающих на объекте…”

- Ну не мое, так не мое, - примирительно поднял руки Марк. Иса отвернулся, побрел по дороге. - Погоди, принимай приглашение.

Марк отправил ему сообщение о присоединении к группе. Иса посмотрел на сообщение, выскочившее перед ним, на Марка. Ткнул пальцем в кнопку, и Марк ощутил, что у него появился подчиненный. Это напомнило о тех моментах, когда он ощущал связь с целым рейдом, то удивительное чувство единения с огромной силой. Группа с одним человеком не давала и тысячной доли того экстаза. Но главное, что это сработало.

- А теперь проверка, - Иса не обратил внимания на его слова, все также брел дальше.

“Стой!”

Ледяной человек дернулся, обернулся. Марк почувствовал в его стойке угрозу, готовность убивать.

- Что это было?

- Безмолвный приказ. Я совсем недавно получил этот навык, еще не успел как следует попрактиковаться.

- И как он работает? - угроза из голоса ледяного монстра не исчезла.

- Я говорю мысленно - ты слышишь. И насколько я понимаю, если навык называется безмолвный приказ, то нужно именно приказывать, а обычную болтовню он до тебя не донесет. Проверим?

“Хорошая погода. Ожидается нападение монстров-кротов, астрологи рекомендуют прикрывать тылы.”

- Хорошо, давай проверим, - Иса выглядел настороженно.

- А я уже. Раз ничего не услышал, значит доносит только приказы.

“Упал отжался!”

Иса поморщился, а принимать положение для упражнения упор лежа не спешил.

- И зачем ты это делаешь?

- Стража, я только сказал про нее, а ты уже забыл? Если ты такой крутой, что монстры тебе на одно прикосновение, то двигай в лес. В каком направлении идти ты знаешь. Через каждые полчаса, выходи к дороге, будем сверяться с маршрутом. Какие-то изгибы ты пройдешь быстрее, какие-то медленнее, но без меня лучше не высовывайся, договорились? Ты оставляешь слишком заметные следы.

- Договорились.

Иса ушел в лес, оставив после себя обморозь на ветках.

“Если бы его метка отображалась на карте было бы здорово. Жалко, что он все замораживает, талант маячка был бы гораздо полезнее. Интересно, а есть в этом мире подобные штуки вообще или нет? Львы мастера в деле артефакторики, могли подобную вещь придумать…”

Марк шел по дороге без лишней спешки, опасение нарваться на одного из монстров в засаде было велико.

“Я же не ходячая станция по производству жидкого азота, мою шкуру не так уж трудно попортить. Хотя и этому Исе придется несладко, если его угостить огоньком. Лошадь его обожгла, надо же…”

Хронометр по желанию Марка появился перед глазами. Нуль один, двоеточие, восемнадцать.

“Поздновато гуляем.”

В списке эффектов появилась сонливость, налагающая штрафы на *концентрацию*, *ловкость*, *реакцию*, *скорость*, *память* и *контроль*. Чтобы отвлечься, Марк начал вспоминать как получал

отображение всех этих приятных взгляду геймера примочек. Мини-карта за развитие навыка *картографии*, и получение умения *закладка в память*. Полоса эффектов за *зеркальный взгляд* и достижение *влюбленный в смерть*. После развития этого достижения до шестого уровня открылось пассивное умение *глаза мертвеца*, навсегда убирающее всю цензуру с кровавых моментов в игре, а не только в момент смерти. Хронометр появился после развития навыка *чувство ритма*, и все той же *закладки в память*. Марк жалел, что так и не смог освоить профессию *танцор*. И никакое чувство ритма не помогло. *Зеркальный взгляд* в сочетании с достижением *одержимый покупками*, которое доставило немало хлопот, открыл умении *самолюбование*, позволяющее всегда знать что на тебе одето, и какие у твоих вещей характеристики.

Товарищи по гильдии убеждали его, что это все жутко необходимо, но в итоге он мало чем пользовался. Действительно полезными были индикаторы и список эффектов. Ту же мини-карту Марк использовал от случай к случаю, а просмотр характеристик вещей и вовсе никогда, кроме тех моментов, когда работал по профессии портного. Самолюбование позволяло увидеть влияние вещей друг на друга. Эстетика и гармония во внешнем виде давали прирост к бонусам экипировки. Поэтому все стремились выбирать вещи одного стиля, или хотя бы сочетаемые. Если они слишком нелепо выглядели одетыми на одного человека, то система налагала штрафы, а этого никто из игроков не любил.

Размышления Марка прервало появление попутчика. Хронометр показывал половину второго часа ночи.

- Как там? - Марк устал, и вместо привычной череды вопросов задал общее направление мысли.

- Нормально, - Иса тоже выглядел усталым, хотя список эффектов был пуст.

“Либо я не вижу пиктограммы дебаффов, либо он всегда такой индифферентный”

Вдалеке послышался бойкий перестук.

- Прячься! Похоже, это патруль.

- Давай, я их просто убью?

“Прячься!” - повторил Марк приказ, теперь уже мысленно. Иса сразу невзлюбил этот способ передачи информации, но подчинялся таким приказам чаще.

“Так иногда бывает: упрется человек, без пинка с места не сдвинешь. Один раз пнешь, второй, а потом он привыкает действовать только под ударами, а все прочее время бессмысленно смотрит в стремительно мелькающие за окном

пейзажи, пока неумолимое время мчит его по дороге жизни. И пролетает их бытие слишком быстро. Потому как даже те, кто постоянно куда-то бежит, проматывают отпущенное время медленнее транзитных пассажиров, взявших билет до конечной, севших в маршрутку безвольной куклой. Тех, кто не выбирает ни маршрут движения, ни скорость, ни места остановки.”

Марк встряхнул головой.

“Уже муть всякая в голову лезет. Слишком уж хочется спать… Надеюсь, все пройдет гладко.”

Оставаться возле покрытых инеем деревьев было полнейшей глупостью. Потому, чтобы не отвечать на ненужные вопросы, Марк побрел дальше. Всадники скакали навстречу. По доспехам вальяжно плавали тусклые блики. Стражи остановились полукругом, преграждая дорогу.

- Кто ты?

- МаСол, - и сразу, чтобы отсеять ненужные расшаркивания, добавил - Посвященный.

Один из стражей вытянул руку, над ней вспыхнул огонь. Красные языки пламени, извивались, выпускали искры, шипели, но давали достаточно света, чтобы система позволила прочитать имя и увидеть звание.

- Кот-то еще поблизости есть?

- Никого не заметил.

- Тогда бывай, нам дальше ехать нужно.

- Ага, - Марк вяло махнул рукой.

Один из всадников поднял забрало шлема

- Неужто это уважаемый МаСол?! Рад тебя видеть! Давай, подвезу тебя к деревне? Уверен ты устал.

“Сихард?! Вот же!”. Марку очень хотелось ругаться, но он сдержался.

- Конечно, он устал. Сам же дебаффы видишь.

- Тише ты, слышал, как Сихард его назвал? Уважаемый, - протянул один из стражей. - Ему сейчас положено быть очень дружелюбным. Иначе…

Марк получил репутацию *уважение* у стражи города Намайр, когда Сихард оговорился и система посчитала это условием задания. Позже Марк узнал, что снизить слишком высокую репутацию у игрока для тех, кто отыгрывает местных, чуть ли не дело чести. Сколько лет он сохранял статус уважаемого среди стражи Намайра, а Сихард при каждой встрече пытался эту репутацию понизить. Давал невыполнимые задания, провоцировал Марка, сохраняя уважительно-радостную гримасу на лице.

“Потому-то он и пытается избавиться от *уважения* ко мне,

опустить репутацию. Все кто живет в этом мире ходят в масках, подчиняются общим правилам, а тех кто выделяется, не следует отведенной роли, наказывает система. Сильные находят в этом свое удовольствие, наслаждаются игрой, не скрывая при этом своих истинных намерений. Слабые - копят злобу, собирают за пазухой камни, пока не падают под их грузом.

Мне совершенно не нужно ни в какую деревню, но если откажусь будет выглядеть подозрительно…"

- Спасибо за предложение, но мне в другую сторону.

- О, ничего страшного. До конца нашей смены осталось совсем немного и дальше справятся без меня, - Сихард вытянул руку, чтобы помочь Марку влезть на коня.

- И все же откажусь. Тут недалеко гнездо дутархов, лучше бы вам не разделять силы.

Стражи покивали, никто не говорил благодарности вслух, чтобы не повысить Марку репутацию даже на единицу.

- Для битвы с этими тварями нас все равно слишком мало, а в лес патруль не заходит. Мы передвигаемся только по дороге.

"Интересно, он сам понимает насколько трусливо звучат его слова?"

- В любом случае, я лучше пройдусь пешком.

Стражники начали демонстративно проверять как пристегнуты мечи, легко ли выходят из ножен, намекая, что с ними у Марка репутация от нулевой ушла отнюдь не далеко. Они могли выдать невыполнимое задание, штраф за которое смерть, но тогда Сихард будет обязан вмешаться. Если проигнорирует - система не оставит это безнаказанным.

- Хорошо, раз ты так настаиваешь.

Сихард оскалился.

- Ты даже не представляешь как я рад.

"Спрячься где-нибудь. Дождись, пока я избавлюсь от опеки стражи. Когда дам знать, приходи на то же место, где мы виделись в последний раз." Марк усиленно передавал безмолвные приказы своему попутчику. А мстительный страж, спрятавший за притворным уважением недовольство, вез его в деревню.

Когда они прибыли к постоялому двору, хронометр показывал начало третьего ночи. Сихард подошел к разбуженному владельцу заведения бандитской наружности.

- Знакомься, Возадур. Это МаСол мой хороший и главное - уважаемый друг. Он нуждается в отдыхе, подготовь комнату и получше.

- А чечетку вам не станцевать? - Возадур перебирал четки, сложенные из фигурных голов разных тварей.

- Только комнату.

- Обойдетесь! Выметайтесь отсюда.

Система выдала сообщение о падении репутации с владельцем постоялого двора, а Сихард с довольной улыбкой повел Марка к выходу.

“Вот и чего он добивается? Или меня теперь не пустят здесь на ночлег? Мелочно, глупо.”

- Сихард, ты езжай куда тебе нужно, а я тут сам как-нибудь устроюсь.

- Я не могу оставить тебя ночевать на улице!

- А придется, - в голос Марка проскользнула угроза.

- Я позабочусь о твоем отдыхе, даже если это придется делать силой.

- Сихард, бросай ломать комедию. Хочешь снизить уровень репутации? Прекрасно, я приду в Намайр, быстренько опустим ее до нуля, но сейчас я должен идти. У меня не так много времени, чтобы тратить его на подобную ерунду.

- Что ты? Такие глупости говоришь, как тебе это в голову могло прийти? И куда тебе нужно? Туда, откуда ты меня привез. Я с утра планировал поохотиться на монстров, так что…

- Отлично! А пока давай я покажу тебе, чего следует опасаться в этих местах.

Марку было уже все равно лишь бы упасть где-нибудь, положить кулак под щеку, и плевать на все дебаффы, которые он получит.

- Вот здесь, - Сихард указал на овражек слева - обитают сквозняки.

“Да, они такие места любят.”

Подтверждая слова стража, из оврага выплыл призрак женщины с маской вместо лица. По ушам резанул крик, голова Марка едва не разорвалась от боли. Он прижал руку ко лбу, зашипел, сквозь зубы. Сихард тронул коня, но медленно, чтобы призрак не отстал. Это была лярва - один из тех монстров, которых называли сквозняками, за их способность проходить сквозь предметы, игнорировать броню противника, и абсолютный иммунитет к физическому урону.

- Сихард, хватить издеваться…

- Ох… неужели, это создание доставляет вам беспокойство? Я настолько вас уважаю, что и подумать не мог, что подобная мелочь может представлять для вас хоть какую-то угрозу. К тому же…

Марк соскользнул с седла на землю. Он чувствовал, будто в его голову вбили несколько кольев, и теперь методично их расшатывают. Пульсирующая боль разрасталась как сеть трещин по старому горшку. Из-за сонливости он стал уязвимее к

воздействию подобных атак, а шлема, как у стражника Марк не имел. Доспехи стражи вообще во многом уникальны. Как только появились игроки, уровень которых превышал уровень стражников, доспехи служителей закона стали улучшаться, приобретая свойства и характеристики достаточные, чтобы потягаться с бессмертными на десяток уровней выше.

Марк достал мечи. Удар молнии справиться с лярвой, но это было слишком сильно для такого мелкоуровнего монстра. К сожалению ничем иным, способным убить этого монстра Марк не владел.

“Сихард наверняка воспользуется несовершенством системы и приплетет, что-то вроде не вмешивался до самого последнего момента, потому как уважаю. Цени, и все такое.”

Один меч воткнул в землю. Оббежал привидение так, чтобы оно оказалось на линии удара. Вытянул меч вперед, подал намерение активации заклинания. С рукояти меча, торчащего из земли сорвался разряд, прошел сквозь лярву, и разбился о кончик второго меча, покоящегося в руке Марка.

Со стороны Сихарада послышался быстро нарастающий гул свист. Марк узнал его сразу. Такой шум издает *ишилху* - толи воздушный элементаль, толи ловушка из магии стихии воздуха, споры продолжались по сей день. Зеркальный взгляд не давал ничего, кроме названия. Выглядел ишилху как обычный вихрь. То есть, если вокруг не было пыли, листьев или еще чего-нибудь, что может закрутить поток воздуха, то он не выглядел никак. Оружием ишилху было вовсе не завихрение, а невидимые когти, вспарывающие любую защиту. Активировался он только на свету, и Марк ясно понимал, что ишилху начал действовать из-за вспышки молнии. Лошади относительно повезло - получила рану задней ноги, а вот Сихарда снесло из седла. Доспех усиленный системой разворочен на груди, как первая самостоятельно вскрытая консервная банка.

Ишилху затихал, а Марк спешил к стражнику. В его удивленных глазах Марк видел страх и обреченность. Он посмотрел на Марка, попытался что-то сказать, но в горле что-то булькало. Марк активировал *исцеляющий поток*, присел и добавил *касание* из той же школы, через четыре секунды еще одно, и еще… К моменту, когда Сихарда удалось спасти, индикатор жизни у Марка был короче положенного на две трети.

- Кхр… - Сихард прокашлялся, сплюнул кровь. - Почему ты мне помог? Мог ведь оставить… Система бы не посчитала это твоей виной.

- Знаешь, бездействие при виде гибнущего человека ничем не отличается от убийства. Наказание мне не грозило, ты прав, но

мне хочется верить, что помимо закона системы в этом мире еще остались законы человеческие. И рациональность наших поступков не превращается в маску бессердечности, - Марк помолчал. - Впрочем, не бери в голову. Мне в полусне кокой только бред в голову не лезет.

Стражник снял перчатку, потрогал бледную кожу, виднеющуюся через разорванный нагрудник. Сбросил на землю шлем. Уставился на звездное небо, и вдруг рассмеялся. Хохотал, и все не мог остановиться. Марк смотрел на это с усталой улыбкой, ему невыносимо хотелось спать.

- Если бы всем в полусне лез такой бред…

Конца фразы Марк не услышал, потому что в тот миг окружающая реальность перестала для него существовать.

Лица коснулась мягкая кисть ветра. В глаза что-то светило, Марк приоткрыл веки, и ослепленный тут же их сожмурил. После второй попытки осмотреться чихнул, дернулся, стукнулся обо что-то правым локтем, почувствовал на себе что-то сковывающее. Вспомнил про умения. *Неистовый рывок*. Сильный удар в голову, затем в колено, и еще один - в плечо, сопровождались звуками глухих ударов.

Когда Марк окончательно проснулся, то порадовался, что в этом мире чтобы покраснеть необходимо получить специальное достижение, и его это обошло стороной. Он лежал на полу комнаты, в паре шагов располагалась кровать. Сбоку от нее - стол. Солнце светило на подушку, лежащую под самым окном. С другой стороны была открыта дверь. Через порог на Марка глядели Сихард и миловидная женщина.

Марк понял, что слишком отвык спать на кровати, не смотря на явные ее преимущества. Открыл рот, чтобы объяснить, рассказать… но так и не нашел нужных слов. За смыкающимися губами, клацнули зубы. Женщина прикрыла нижнюю половину лица ладошкой, и убежала. Хлопнула дверь, и Марк услышал звонкий переливистый смех. За этим последовали перекрикивания с другой женщиной.

- Умыться там можно, - указал кивком радостный Сихард.

Марк подошел к бочке, умылся холодной водой, отметил появление бодрости в списке эффектов.

“Значит, спал меньше положенного времени…”

Хронометр показал начало девятого утра. Сихард жестом пригласил Марка к столу. Женщина с именем Арлана, вернулась в дом, промелькнула мимо весенним ветром, расставила угощение, и убежала по своим неведомым делам.

Марк не притронулся к еде.

- Где мы?

- В Широкой. Хорошо здесь.

Марк посмотрел на уплетающего за обе щеки Сихарда и сам рискнул приступить к завтраку. По крупному нагадить он не мог, но и небольшие проблемы могут доставить немалую головную боль, в чем Марк и убедился прошедшей ночью. После быстрого завтрака сверился с картой.

- МаСол, пойдем.

“Да, что ж ему все неймется?”

- Вот, - Сихард открыл перед Марком комнату, битком забитую разным оружием и броней. - Выбирай любую вещь.

- В честь чего такая щедрость?

- Считай это извинениями.

Марк выбирал недолго. Из комнаты он вышел с плащом. Система подсказала, что этот предмет экипировки входит в состав комплекта “*Охотник на ледяных чудовищ*” и имеет неприлично высокую защиту от урона холодом. Марк забрал вещь, но ничего не сказал Сихарду. Этот презент можно было назвать извинениями за “шалость” с показом достопримечательностей, но потерянное время ушло безвозвратно.

На то, чтобы дойти до нужного места у Марка ушел почти весь день. “Опять придется спать на ходу, и надеяться, что очередной патруль окажется не таким приставучим. Вот же устроились на теплом месте…”

Тепло. Марк поежился вспоминая жуткий холод, пробирающий его нутро, когда рядом находился Иса. Марк воспользовался безмолвным приказом, ледяной монстр подошел через несколько минут.

- Вот, одевай, - Марк бросил плащ в руки ледяного человека. Подходить к нему близко не хотелось совершенно. - Так одевай, я его специально наизнанку вывернул.

- Зачем?

- Плащ с защитой от холода, но если его вывернуть наизнанку, то он будет защищать от холода не тебя, а окружающее пространство. Надеюсь, ты перестанешь замораживать все вокруг.

Иса одел плащ, с трудом застегнул двойной ряд пуговиц. Швы торчали наружу не хуже, чем ребра жесткости на иных доспехах. По открытым краям: у шеи, рукавов, по низу тянулся густой туман, создавая иллюзию оторочки из меха неведомого животного. От монстра по прежнему веяло холодом, но теперь все вокруг не покрывалось инеем и льдом. Только там куда ступали ноги оставались белые следы.

До темноты Марк шел по лесу вместе с монстром, стараясь максимально сократить дорогу. После темноты ушел на

безопасную дорогу. Когда время перевалило за полночь, устроились на ночлег. Марк активировал все свои защитные навыки и заклинания, лег спать на обочине дороги. Иса ночевал в лесу. Пару раз Марка будил ночной патруль, больше никаких неприятностей не случилось.

С утра Марк снова побрел в компании монстра через лес. Разговорить его не удалось. Пару раз нападали чудовища, одна из тварей ловким ударом разорвала плащ одетый на Иса, за что и поплатилась. Приспособления для шитья остались в сумке на съеденной лошади, и зашить новый источник тумана, появившийся на плаще, Марк не мог.

- Мне нужны инструменты для шитья. Дальше пойду по дороге, попробую купить нитку с иглой у мимоезжих.

За два часа пути Марку никто не встретился, поэтому хутору, который выполз навстречу из-за очередного поворота дороги Марк обрадовался как родному.

“Иса стой на месте! Жди пока не вернусь с иглой и нитью из деревни.”

Опытным путем удалось выяснить, что навык передает только приказы. Если между двумя приказами шло обычное сообщение, Иса его не слышал.

Небольшие домики кучковались, как опята на пеньке. Места между ними почти не было, но в центре оставалась незаполненная площадь. Трава не вытоптана, в отличии от тонких тропинок с внешней стороны этого атолла из жилищ. Марк поостерегся заходить в этот круг и постучал в крайний дом. Дверь открыла небольшого роста пожилая женщина. Все лицо покрыто морщинами, но загорелая кожа вовсе не выглядела дряблой.

- Добрый день, - “Интересно она из тестеров или перерожденных? Раса - слоди? Не слышал о такой. Возможно, стоит вернуться сюда позже. Обучат чему-нибудь…”. - Мне нужна игла и нитки. Продадите?

- А чем платить будешь?

- Смотря какое качество.

- Ох. Такого нигде не сыщешь! Проходи в дом, - Потолок оказался чересчур низким, Марку приходилось стоять в полупоклоне. Женщина вытащила шкатулку из-за небольшой занавески. Достала из нее иглу и моток ниток. Оба предмета оказались уникальными. “Действительно нигде не сыщешь…”

“*Игла из кости древнего духа*” оказалась неразрушимой при работе с обычными нитями, но обещала рассыпаться при малейшей попытке продеть в нее волокно стихии.

- И во сколько вы оцениваете стоимость этой вещи?

- Сделаешь несложную работу и она твоя.

Марк вернул инструмент.

- Сожалею, но сейчас у меня очень мало времени. Я должен спешить.

- Ну, если должен… - женщина улыбнулась - тогда в другой раз.

Первое, что бросилось в глаза снаружи - ледяные следы. Они вели в дом по другой стороне зеленого пятачка. Марка посетило плохое предчувствие, он вломился в дом и увидел как Иса простер руку над пожилым мужчиной. Туман стекал с рукава, под ладонью сворачивался в канат, и невесомой змеей полз по телу хозяина домика, оставляя после себя синюшный след. На загорелом лице, испещренном морщинами, отражались муки и мольба. Ни стона, ни крика не вырвалось из-за сжатых до белизны губ.

- Остановись!

Иса не послушал, тогда Марк попытался вытянуть его из дома. Бесполезно. Ледяной монстр отмахнулся и Марка отбросило в сторону. Глаза жертвы остекленели. Информация о нем исчезла.

- Зачем?

- Он меня видел в лесу, - пояснил Иса. - Но я смог его найти, и теперь он никому ничего не расскажет.

- Мы бы запутали следы, не было необходимости в убийстве.

- Было! Только так можно оборвать концы, не дать выследить нас.

- Чушь! Прийдя сюда ты оставил гораздо больше свидетелей!

- Кто сказал, что я их оставлю? Остальные на очереди.

- Ты, ведь не о подчистке хвостов заботишься… - Марк всматривался в лицо попутчика и будто прозревал. Замечал то, что раньше ускользало от взгляда. Легкий изгиб губ, сощуренные с внешних краев, будто улыбающиеся глаза, выставленный чуть вперед подбородок. Мелкие детали, в корне меняющие картину. “Ему это нравиться… мучить других, ощущать свое превосходство над ними. Он получает удовольствие от этого.” - Ты просто убийца… Монстр, чудовище - вот ты кто. Система не совершенна, но тебя она отметила верно.

- Система, - Иса зло сверкнул глазами - что ты можешь о ней знать?

- Достаточно, чтобы понять, что жители хутора смертны.

Голву Марка занимал другой вопрос: “Возродятся ли они, если умрут во второй раз? Интеллект перерожденных определенно становится ниже. Что происходит с их сознанием, когда память переписывается? Не станет ли очередное

перерождение - если не второе, то третье, пятое - причиной окончательного разрушения их разума?”.

- А вот это я сейчас и проверю, - Иса открыл дверь.

- Как будто, я тебе позволю.

Ладонь ветра. *Таран*. Иса Дернулся вперед, будто споткнулся, но не более того. Марк увернулся от цепких пальцев синей руки, он помнил, что случалось с теми, кто касался припорошенной льдом кожи. Достал мечи. Удар, увернуться, удар, удар, отскок, повторить сначала. Как только Иса приспособился к ритму, Марк тут же его сменил. Ярость и растерянность в глазах противника были ему наградой.

Из домов вышли местные. Они ничего не делали, просто стояли и смотрели на нелепые потуги Марка. Зеленая полоса над головой монстра если и укоротилась, то на самую малость. Клинки загудели от вливаемой в них энергии. От мечей по телу поползла вибрация. Казалось дрожат сами кости. Марк метнул один меч, Иса не успел схватить его и клинок вошел в левую глазницу. Отпустил второй, он небрежно воткнулся в землю. Белый с фиолетовой каймой разряд соединил две рукояти. Марк получил *оглушение*, Иса отлетел назад, но жизнь ледяного человека сократилась не более, чем на пять процентов.

“Даже при одинаковом уровне, монстры сильнее, а уж при нашей-то разнице - у меня нет ни шанса на победу…”

И тем не менее, Марк не сдавался. Из-за дебаффа движения были затруднены, а Иса уже вставал. Пустая глазница быстро заросла льдом. Веки сомкнулись несколько раз, отсекая лишние части от угловатого куска застывшей воды, и вот уже вместо пустоты насмешливо сверкает глаз, неотличимый от прежнего.

Иса усмехнулся, поигрывая мечом. Марка это бесило, сейчас он как никогда осознавал свою никчемность. Из-за низкого уровня контроля, он не мог использовать сложные навыки, а единственное из доступных ему мощных заклинаний активировалось чрезвычайно долго. Пока другие игроки совершенствовались в реале и открывали для себя новые высокоуровневые приемы, Марк разрабатывал тактику сражения тем убогим арсеналом, который имел.

“Я сделал все что мог, чтобы при столкновении с другими игроками не быть болваном для отработки приемов, но иногда… сейчас… мне так необходима сила! Нечто мощное, чтобы долбить таких вот гадов, загонять их в землю! Я смог примириться с тем, что мне вечно придется изворачиваться больше, чем другим, что победа будет даваться большей кровью, но как же это несправедливо!”

Марк никак не мог твердо встать на ноги, его шатало, звон в

ушах перемежался стуком сердца. Иса, что-то сказал, но Марк не услышал. Немеющими от холода пальцами нащупал что-то теплое и липкое на щеке.

“Кровь…”

Хотел посмотреть на список эффектов, выяснить что травмировано, но не смог сосредоточиться. Сделал шаг в направлении монстра и упал. Исцеляющее касание. Появилось то самое мерзкое чувство, которым система сообщала о провале активации навыка или заклинания.

“Вставай!” - кричал самому себе Марк. “Сражайся!” - Марк напрягался, чтобы заставить ватное тело двигаться, а Иса, слышащий его *безмолвные приказы* смеялся.

Монстр присел возле Марка, покровительственно потрепал его по щеке, половина лица тут же онемела. Затем подошел к женщине, которая совсем недавно предлагала Марку уникальную инструмент для шитья. Поднял руку с отросшими ледяными когтями, лениво, словно отбрасывал паутинку летящую в воздухе, мазнул по ее шее. Брызнула кровь. Темно-алая жидкость была на когтях, на рукаве плаща, на лице Иса. Она стекала на одежду женщины, пока та стояла, она разливалась по зеленой, припорошенной инеем траве, когда она упала. Но не это тронуло Марка, не это взбунтовало его суть, смешало все внутри. Мало ли крови он видел за прошедшие четыре года? Своей и чужой? Товарищей и врагов? Кровь его не удивляла. Лица - вот, что повергла Марка в шок непонимания.

Лицо женщины, лица хуторян, все они сейчас казались Марку молодыми, а морщины - фальшивыми. Марк не знал в чем эта фальшь, но чувствовал, что это так. И то, как она приняла смерть, как остальные смотрели на приближение ледяного монстра - с рабской покорностью, даже не помышляя о борьбе. Не делая ни единой попытки защититься.

“Они сломлены, и нет в них ни капли силы для продолжения борьбы. Да, что там? Даже для ее начала…”

Марк хотел кричать им, но знал что это бесполезно. Не потому, что он оглушен, обморожен и еле шевелится, а потому, что нет в них желания жить. Ушла вся куда-то, оставив только бесконечную усталость в глазах. Иса подошел к следующему хуторянину, занес для удара руку.

По пищеводу кисло-сладким соусом разливалась печаль о жизни, что вот-вот оборвется; запахом асафетиды поднялось отвращение к монстру, что собирается эту жизнь забрать по одной лишь своей прихоти; соком красного перца кожу ошпарил гнев на собственное бессилие, заставляя кровь бежать быстрее; а глаза… глаза видели возникающие вокруг золотые искры,

наполняя Марка радостью.

Стремительный рывок. Таран. Уже в воздухе Марк принялся наносить удар за ударом, но они не причиняли особого вреда монстру. Едва ноги коснулись земли, Марк рванул к мечу на земле. Не прекращая движения он деактивировал все умения какие только возможно, чтобы освободить хоть на единицу магии больше. Иса отбросил отобранный клинок, но Марк изломанной линией пронесся вначале к оружию, затем к ледяному монстру. Повалил его на землю. Всю энергию направил в мечи.

“Сейчас меня защищает печать совершенства, и я могу вложить все в этот удар, не опасаясь уничтожить самого себя.”

Прижатый сияющей стопой, Иса пытался вырваться, но нем мог. Несколько секунд беспомощности сбили с него самодовольство.

Марк пытался воткнуть один из мечей в тело монстра, еще раз и еще, пока искры вокргу не ответили на его немую мольбу. Они вливались в клинки, заставляли их сиять. Лезвие прошило ледяное тело, пришило к земле. Марк отошел в сторону, отсчитывая время до конца действия абсолютной защиты. Клинок на который распространилось действие печати совершенства прижимал монстра к земле, а второй Марк с силой вогнал в землю за секунду до исчезновения печати совершенства. Разряд молнии разорвал монстру грудину, во все стороны брызнуло ледяное крошево. Индикатор жизни Иса укоротился вдвое. Громовой раскат прокатился по округе, отражаясь и множась.

Хуторяне стояли также, как и раньше. Ни оглушения, ни страха - у них не появилось ни одного дебаффа.

“Не смей их трогать!”

Монстр встал злой, из разорванного в лохмотья плаща вылетали густые пряди туманных нитей. Иса взял их, свернул в хлыст и приготовился к атаке.

- А ты не думал, что будет, если ты умрешь? - Марк смотрел в льдистые глаза, видел в них страх и ненависть, а сам боялся спровоцировать нападение. Один удар и он станет трупом. На этот счет он не заблуждался. Ему просто повезло нанести удар в котором заклятие слилось с печатью.

- Я оставлю тебя в живых, но лишь потому, что ты должен довести меня до места встречи, - Иса взмахнул туманной плетью, оставил дыру в одной из крыш, но хуторян не тронул.

“В этот раз я победил… - Марк посмотрел на перерожденных. - Но есть ли смысл в этой победе?”

Спустя сутки Марк подходил к назначенному месту в нервном состоянии. Иса раздражал его, как раздражает все противоестественное, чуждое. Сам ледяной монстр тоже не

выглядел довольным, но это не утешало.

“Зачем он нужен темной гильдии? Нападать на других? Чем больше он злиться сейчас, тем больше достанется в последствии жертвам.”

Марк старался не слишком его задевать еще и потому, что должен был доставить его к точке, указанной Панглом, чтобы получить наводку на красноголового.

В тени одного из деревьев прятался человек одетый во все черное. Не видно было ни его лица, ни подсказок системы.

- Идите за мной.

Марк отмечал изменения маршрута. Провожатый вел их в место, отличное от указанного на карте. Небольшие тропинки прятались в непроходимых, на первый взгляд, зарослях колючих кустов посреди валежника. Член темной гильдии вел их то по одной, то по другой дорожке, прокладывая путь в этом запутанном лабиринте. В конце пути их ждал средних размеров дом. Окна второго этажа были заколочен досками, массивная дверь обросла мохом и плющом, и казалось, ее не открывали с момента постройки. Что вполне могло оказаться правдой, поскольку провожатый ее проигнорировал и открыл подвальное окно, через которое и пришлось пробираться внутрь.

В темноте помещения зажгли несколько свечей. Марк увидел не меньше десятка замаскированных членов преступной гильдии. Когда в подвал влез Иса, они зашевелились, монстр приковал все их внимание. Без маскировки стояли трое: Пангл, торговец поддельными ключами в той же красной повязке, и еще один монстр. Последнего, не смотря на прошедшее время, Марк помнил очень хорошо. Монстр-оборотень, который притворялся лесником. Над полосами висело имя Дагаз, а сбоку от него знак. В первую встречу, четыре года назад, Марк подумал, что это решетка. Но теперь, он смотрел на него не через отражение в мутной воде, а напрямую. Две вертикальные черты соединенные по диагоналям. Этот знак походил на положенные набок песочные часы, позади него, также как и у Исы, клубилась тьма.

- Благодарю, что доставил к нам нашего дорогого друга, - радостно раскинул руки продавец. - Ты хотел меня видеть? Не скажешь зачем?

- Эта игра созд… - Марк почувствовал, как что-то кольнуло его в шею. Он больше не мог говорить, не мог двигаться. Через секунду укол повторился.

- Иса не мог бы ты сделать так, чтобы он замолчал. Но только замолчал.

Ледяной монстр коснулся рта Марка, и он тут же перестал чувствовать что-либо. Но одним этим Иса не ограничился,

туманная плеть обвила Марка, не замораживая, но обездвиживая.

- Спасибо, - кивнул красноголовый. - МаСол, ты хотел пометить меня? Рассказать, для чего создана игра, и превратить в Посвященного? Чтобы затем сдать и вымолить себе свободу, так ведь? К несчастью для тебя, я знаю про игру все, но метки на мне нет. Механизм не совершенен. Метку получает лишь тот, кто в игре получил определенные сведения. А вот если эти знания получены в реальном мире, то достаточно держать язык за зубами, и вовремя закрывать уши, чтобы не навесить на себя это ярмо в виде ромба. Хочу сразу предупредить, не стоит пытаться меня поймать. Хотя ты ведь отправил уже своего друга с посланием… Но никто не почешется, и ничего не изменится. Правительственные бугры слишком высокомерны, хотя им бы следовало лучше разобраться в том, что они сотворили. И чтобы у тебя отпало большинство вопросов, взгляни на это.

Продавец снял свою повязку и система отобразила его информацию. Игрок седьмого уровня, по имени Нофит, рядом знак в виде широко распахнутого глаза, звание - Наби.

- Смотри внимательно, - говорил продавец, пока водил пальцем в воздухе, меняя что-то в невидимом меню. - Вот так…

Правый глаз Нофита покрылся серебряной пленкой.

- Они блокируют источник энергии, но видишь ли… не все способности в этой энергии нуждаются. Я зашел в игру одним из первых, и получил уникальный навык - *правый глаз пророка*. Я мог предсказывать события в игре, но это лишало меня всех неожиданностей, всего восторга победы, и я так и замер на седьмом уровне. Не продвинулся ни на чуть-чуть. О, как я злился, как я хотел избавиться от этого навыка, даже нашел рецепт специального зелья, стирающего умения, но воспользоваться не успел. А позже не стал, ведь правый глаз пророка работает и в реальном мире. Когда я увидел тебя в магазине Пангла, мне было видение, как ты проводишь Ису через весь путь к этому месту, и не даешь его убить. Рофо бы не смог. Он хорош, ведь я предупреждаю его обо всех опасностях, которые могут ждать в пути заранее, но… я видел это отчетливо. Видел как он отправляется на перерождение, а Иса сваливается обратно во тьму. И тут ты… и видение того как ты стоишь прямо здесь с Исой, рассказываешь мне о создании игры, а я становлюсь посвященным. К счастью, будущее можно изменить. Теперь понимаешь? Как только ты попытаешься мне навредить в будущем, я узнаю об этом в настоящем. Ну, что попробуем сначала? Зачем ты меня искал?

К марку вернулась подвижность. Он даже не представлял о существовании настолько продвинутых навыков парализации, что

их можно было отменить по своему желанию. “Очевидно что-то из заклятий… И этот тип, если спрашивает, значит…”

- Если ты такой весь из себя оракул, зачем тебе мой ответ? Посмотри в будущем.

- На некоторые вещи этот дар лучше не разменивать. Мне просто любопытно.

- Тогда ответ за ответ, согласен? - продавец ободряюще улыбнулся. “Чувствуешь себя хозяином положения? Прекрасно-прекрасно…” - Ты продал мне поддельный ключ.

- Да? Не помню что-то…

- Четыре года назад.

- И ты запомнил? Отличная память, а ведь большинство из моих клиентов запоминают только головной убор и свет фонарика на деньгах. И какой твой вопрос?

- Что ты задумал?

- Задумал? Я, прямо, чувствую себя злодеем. Наши ответы не равнозначны, но! Я отвечу. Система. Что ты о ней знаешь? Ничего, правда? Я бы тоже не узнал, если бы не моя способность. Они, - Нофит указал на Ису и Дагаза - именно они и есть система. Специальные своды правил, разработанные для игры, внедрялись в память подопытных. Гипноз, препараты, мнемонические пакеты в первых установках - в ход шло все. Их дрессировали, до тех пор, пока воображаемая игра не стала для них более реальной, более желанной, чем окружающая действительность. Много ли ты видел бездомных в последнее время? - “В последнее время я реального мира не видел…” - Много ли ты видел страдальцев угнетенных социальной несправедливостью, неизлечимо больных, преступников? Они все ушли под землю, в саркофагах покоятся их тела, а здесь… здесь игроки бегают по костям их душ. Энергии этот мир накопил достаточно, и тепрь выпускает некоторых из своих пленников, но не таких, как они… Ооо! Не всех можно сломить, не всем можно промыть мозги. Их поместили в установки, но они менялись понемногу и смогли проснуться. Но не под этим теплым солнцем, а в мире кошмаров, в самой глубокой тьме этого мира. Иса - убийца, и был осужден на семь лет, но в кромешном аду провел более десяти… Я хочу помочь ему и таким, как он. Поэтому делаю ключи, - продавец хохотнул. - Ну, разве не забавно? Я понятия не имею как они работают, но правый глаз пророка показал мне результаты тысяч экспериментов, проведенных мной, и тот, в которм удалось переделать оригинальные ключи так, чтобы вызывать спонтанное отключение не только той капсулы, в которой она установлена, но и тех, что подключены неподалеку. Это создает брешь в пространстве игрового мира, и пленники получают возможность

выйти.

- Все это безумно интересно, но ты так и не ответил на мой вопрос. Я спросил что ты задумал, а не что ты делаешь.

- Неприятно иметь дело с умными людьми, их трудно контролировать, а твои ответы… Как же их много! Даже не знаю к какому из вариантов будущего готовиться. В любом случае больше ты ничего не услышишь. Что бы ты ни сказал правительству, ничего не изменится.

“То есть больше он не будет делать то, что делает… А меня хочет использовать, как источник дезинформации. В шахматах все ходы можно рассчитать наперед, выбрать наиболее приемлемую комбинацию и все равно проиграть, так что радоваться тебе еще рано, что бы ты ни задумал…”

- Ты закончил? - Пангл смотрел на этот разговор со скукой. - Я обещал тебе устроить встречу и я это сделал. А вот вторая часть уговора требует заключения контракта.

Пангл поманил пальцем одного из замаскированных типов. Тот встал перед Марком и тут же возникло сообщение.

*Вам предложено заключить контракт с Темной Гильдией **“Двумирье”**.*

В качестве благодарности за оказанную услугу, представители теневого мира бесплатно выполнят для вас убийство одной цели.

Цель - Фарисеев Натан Эдуардович.

Согласен *Отказываюсь*

- Что это?

- Ты просил решить твою проблему, - ухмыльнулся Пангл, но здесь это сделать невозможно. Никто не способен попасть в замок клана “Грифон”, а вот в реальности - другое дело. Мы знаем как его зовут, где живет, словом, все. Ты хочешь, чтобы он никогда не смог войти в игру, лучшего способа и не придумаешь. Но решать, конечно, тебе. Думай, МаСол, думай…

По горлу пробежало что-то прохладное, в спину воткнулись ножи. Небольшой миг тьмы и Марк обнаружил себя стоящим на точке возрождения недалеко от столицы. Перед глазами висело все то же сообщение с предложением от Пангла и компании, а в ушах эхом отзывались слова: “Думай, МаСол, думай…”.

Эпилог

Иса стоял в самой темной комнате, какую только смогли найти в этом доме. Трое лицемеров прихвостней его прежнего “я” пытались словами доказать, что все это время оставались верны ему. Иса знал, что им нужно, знал где это находится, но остатки его прежней личности требовали послать их подальше. После всех этих лет среди бесконечных кошмаров он хотел лишь одного - покоя и тишины. Время действовать придет, но скоро ли? Иса не знал этого, и не хотел знать. Все вокруг обжигало его. Каждое движение вокруг обдавало ветром горячим, как лавовые струи.

- Не волнуйся, мы вернем тебя в нормальную жизнь, - эта фраза зацепилась за разум. Иса не знал кто из этих троих за его спиной произнес ее, но это было и неважно.

- Кто вам сказал, что я хочу становиться прежним?

- Но… - голос неуверенно затих.

- Какого хрена! Как нам вернуть его в норму.

- Способ есть, - отвечал Нофит - но для начала нужно поднять вам уровни.

- Тебе жить надоело? Нам что, бегать с мечами и рвать себе задницы?

- Не обязательно. Есть вот это, - Иса обернулся, чтобы увидеть о чем говорит этот жулик. Нофит держал в руках три большие колбы, внутри которых посреди синего раствора плавали фиолетовые искры.

- Что за фигня?

- Зелье, - пожал плечами прорицатель. - Поднимает уровень. Легко и без усилий.

- А сам че? Не будешь? - “Этот всегда был самым подозрительным.”

- Мне лучше оставаться незаметным. Среди седьмых уровней затеряться гораздо проще. Я ценен не уровнем, а вы если сами не будете пить, дайте людей, которым можно в достаточной степени доверять.

- Говорят, на высоких уровнях есть особые… - другой из троицы покрутил рукой. “Удовольствия. Это он хочет сказать. Сколько лет прошло, а все тот же. Ничуть не изменился. Живет так, будто каждый день последний - погряз в поиске наслаждения… Противно…”

- Давай, - третий взял колбу, откупорил и выпил за один заход. “Горячая голова. Ни капли сомнений, никогда…”

Три пустые склянки Нифот бросил в сумку. Мебели в комнате не было совсем. Иса настоял.

- Ого! Действительно растет! - эти трое смотрели в маленькие зеркальца. “Никаких спецэффектов, что же они там видят?”

- Охренеть! Пожалуй так можно играть. У тебя еще есть? Эту штуку можно выгодно продать, ты знаешь?

- Как скажете, но сейчас вам лучше выйти из игры поскорее, иначе он может сброситься.

Тычки пальцами в зеркала были разными: уверенный, вальяжный, дерганный, будто, сомневающийся. Но послушались все.

- Когда они вернутся? - Иса недовольно смотрел на Нифота, который с легким присвистом открывал дверь.

- Никогда. Они нам больше не нужны.

- Эти трое могут подпортить тебе жизнь, - Иса знал о чем говорил.

- Трупы жизнь не портят. Хотя если посмотреть на то, что осталось от них в капсулах… - Нофит скривился. - Вот зачем я об этом подумал? Иногда, этот глаз раздражает. Что мне толку от того, что я увидел ту жижу в которую они превратились?

- Посвященный. Зачем ты говорил с ним? По какому пути ты его направил.

- Ни по какому. Я больше не могу видеть его своим навыком. Одно я знаю точно он поможет нам освободить остальных. Ни одного обвала связи с игрой я больше сделать не смогу. Все варианты ведут к поимке. И еще, мы сможем его использовать, а налаживать хорошие отношения нужно сразу.

- Хорошие отношения? С этим бесхребетным тюфяком?

- Ну, я бы не судил о его выборе так категорично. К тому же он опасен, а таких лучше держать под наблюдением.

Нофит ушел, оставляя Ису наедине со своими мыслями.

“Не может видеть посвященного? Гебо была права, его глаз полон изъянов. Глупый, Нофит, ты даже не знаешь кто такой Арон, и зачем он создал этот мир, зачем дал игре правила, позволяющие дурачить наблюдателей снаружи. Но мы знаем, и мы воспользуемся этим знанием… Итог этой игры будет таким, как нужно нам, мы добьемся этого любой ценой.”

Иса замер, закрыл глаза. То, чем пугали остальных заложников игры, он жаждал уже много лет. Сон. Тихий и спокойный сон…

***

Крышка капсулы поднялась с легким шипением.

“Тому, кто установил сюда это звуковое сопровождение не помешало бы надрать зад.”

Аврора привычно растирала руки, шею, лицо, плечи, ускоряя бег крови. Ухватилась за край установки, приподнялась, сжала мозолистой пятерней веревочный канат, подтянулась, вытягивая себя из саркофага. Несколько рывков и легкий зон от соприкосновения ладони и металлической трубы. Руки замелькали перепрыгивая по перекладинам. Под потолком Аврора добралась до другого конца своей комнаты, там еще один канат по которому опустилась на длину двух рук. Руки разжались, но не дали телу упасть на пол, мертвой хваткой вцепились в торчащие из стены рога брусьев. Опуститься на коляску - дело техники.

- И когда тебе надоест? - “Отец…”

- Физический тонус позволяет улучшает характеристики игровой аватары, - именно поэтому шесть лет назад Аврора настояла на смене электроприводной модели на спортивную. Рука сжалась на прохладном ободе. Иногда ей хотелось подурить, промчаться по широким коридорам. Ощутить в реальности отголосок силы, которая наполняла ее в игре.

- Погоди, - отец поправил сбившуюся юбку. - Вот так хорошо. У нас сегодня гости, удели своей внешности чуть больше внимания, чем обычно.

- Боишься, что кто-то позарится на ноги калеки?

- Боюсь, что мою дочь примут за несерьезную пигалицу. Кстати, скоро возвращается профессор Макин…

- Отец, мне не нужна помощь психолога. У меня нет никаких комплексов, понимаешь?

- Скажи это всем тем, кому ты грубишь постоянно. За последние годы жестокость настолько вошла в твою натуру, что ты даже перестала ее замечать.

- Это не жестокость, это - жесткость. Любой в игре становится таким рано или поздно. То, через что мы там проходим отучивает верить в глупости и предаваться бессмысленным мечтам.

- И от терпения, от доброты. Максим другой, он…

- Пифир должен вовремя умереть, чтобы активировался его уникальный навык. Большего ему не нужно.

- Ты всех людей будешь называть по игровым именам.

- Максимов много, Пифир один.

Аврора крутнула колеса, проезжая мимо бытового крыла, в котором располагались кухня, прачечная, пульт охраны и комнаты слуг увидела Людмилу - личную охранницу матери.

- Мама опять на кухне? - Людмила кивнула, но родительница

услышала вопрос и решила ответить сама, в своем обычном стиле - громко, не выходя из помещения, и при этом совершенно непонятно.

- Аврора?! Спускайся в гостиную, я тоже скоро подойду, а пока бутерброды домажу!!

- Бутерброды… дамажит?.. - перед глазами встали монстры в виде огромных кусков хлеба, покрытых слоем масла, снижающего урон рубящим оружием, но уязвимого к огню. Тоненькими ручками он метал в рейд огромную икру, которые взрывались, навешивая замедляющий дебафф. Посреди всего этого безобразия стояла тоненькая брюнетка в переднике. Она метала кухонные ножи, поливала монстров из огнемета, направляла действия группы поваров, пока один из них - рыжий Анри - подкрадывался к монстрам сзади чтобы нанести критический урон соусом, от которого незащищенный масляным покрытием тыл монстра начнет распадаться от собственного веса.

- Бред… - Аврора ущипнула себя. “Не больно…” Ущипнула еще раз, по настоящему сильно. На коже начал проявляться синяк. Вздохнула. После игровой боли эта была смехотворной. “Дамажу… мажу… мазать… мазила… мазок… намазывать… Точно!”. Аврора облегченно выдохнула. Проворчала еле слышно - Я с этой игрой скоро с ума сойду.

В гостиной ждали сразу пять человек, из которых один совсем уж карликовый.

“Ребенок. Это ребенок. Пусть их нет в игре, в реальности их полно. Это просто ребенок.”

- Здравствуйте, - Аврора поздоровалась вежливо, но без лишней приветливости. Ей ответили теми же словами. Впечатления гости не производили. Посмотрела на отца с немым вопросом.

- Знакомься. Артем Витальевич - мой давний друг, один из лучших аналитиков среди известных мне специалистов, а если не потерял навыки с момента нашей последней встречи, то самый лучший.

“Потерял навыки… игра и реальность не слишком и отличаются… Но если отец дает такую оценку это объясняет почему мама решила приготовить им что-то сама. Ее готовка хуже, чем у нанятых мастеров кулинарии, но так она показывает свое внимание. Это ее способ показать гостям уважение.”

- Это - продолжил представление отец - Любовь Леонидовна, твоя тетя.

“У меня есть тетя? Сестра отца? - Аврора смотрела на женщину, которая возилась с удивленно-восторженным карапузом, не замечая ничего вокруг. - А это…”

- А это твои двоюродные братья и сестра. Мария, Сергей, и Денис.

“Представлять карапуза было особенно важно… Но почему они явились? Что им…”

- Ты, наверное, гадаешь, почему мы появились в этом доме, хотя прежде не поддерживали никаких отношений? Я обратился к Альберту с просьбой помочь найти определенную информацию, но он посоветовал поговорить с тобой. Он сказал ты можешь не вылезать из капсулы от нескольких дней до месяца, поэтому мы здесь.

“Ждут меня. Комнат навалом, но получается они здесь давно…”

- Мы приехали всего три дня назад, - “Он что, мысли читает? Нет, это логика, чтение мимики, опыт…”

- И чем же я могу помочь?

- Недавно к нам заходил один молодой человек. Хотя нет, начинать нужно с другого. Перед тобой не вся наша семья, у меня есть еще один сын - старший, примерно твоего возраста. Мы сильно поссорились, я почти десять лет его не видел. И теперь приходит молодой человек, называется другом моего сына, передает от него извинения и всячески пытается вызнать, как мы живем, параллельно отговаривая входить в игру. Я знаю своего сына. Чтобы он извинился, но не пришел сам, даже не позвонил… такое очень маловероятно. Поэтому я решил узнать нет ли в игре человека похожего на него. Понимаю, количество игроков давно перевалило за десять миллионов, но может есть какой-то способ выяснить это.

- Способ есть, но проще и эффективнее надавить на этого молодого человека.

- Не проще, Аврора.

- Отец?

- Он из “кассиопеи”, твой конкурент по…

- Я поняла. В таком случае, действительно, лучше выяснять через игру.

- Почему? По сравнению с вами, вся эта корпорация гроша ломанного не стоит. У вас же должны быть связи, возможности, да те же бан…

- Сергей! - “Вовремя он его заткнул. Сын умом явно не в папашу пошел… Выскочка.” - Прошу прощения, его иногда заносит. Так, как мы можем организовать его поиски?

- Поместим портрет на сайте гильдии, мои художники сделают копию уже в игре и разместят сообщение о награде за информацию о его местоположении. Но слишком обнадеживаться не стоит, - “Особенно, если он не игрок, а непись… если

старшенький такой же тупица, как этот Сергей, то вполне уже мог окочуриться.”

- А какая гильдия? - “Он не может помолчать, пока взрослые разговаривают?”

- “Грифон”.

- Гри… да, ладно… Ты состоишь сильнейшей гильдии? И как? Трудно было туда попасть?

- Не очень, - на лице Сергея появилось удивление, а потом, то самое выражение, свойственное всем неудачникам. “Ну, конечно, - говорило оно. - С таким деньжищами и я бы смог. Именно деньжищами. Они искренне верят, что именно дензнаки сделают важнее, их мнение весомее, а мир ту же упадет к ногам.” Аврора улыбнулась, предвкушая реакцию этого простака. - Я ее создала.

- А? Создала? Что ты имеешь в виду? Погоди, создала… Ты создала гильдию “Грифон”? Но ведь тогда ты - ее глава, то есть… Быть не может… Ты? Ты - Энсайра! Поверить не могу! Кто бы мог подумать, что игрок с самым высоким уровнем в игре это - “Калека, да? Это ты хочешь сказать? Ну же, давай…” - моя сестра! Пусть и двоюродная, но… Офигеть! Смотри, Машка, перед тобой одна из самых знаменитых девушек мира. Говорят, круче нее в игре только один человек.

“Говорят? О, да! Все вокруг любят поговорить. Форумы просто пестрят от этих споров. Кто же из них круче? Кто сильнее?”

Сергей продолжал нести какой-то бред, перечислял известные ему достижения Авроры в игре. А его отец протягивал небольшую фотографию.

- Она старая, но не думаю, что он сильно изменился до неузнаваемости.

Аврора смотрела на фотографию. Светло-русые волосы; колючие глаза, выискивающие цель для шалостей, какие бывают у непоседливых дете; хитрая полуулыбка, которая вот-вот превратится в радостный смех. Аврора умела ценить искусство, а когда от него научились в игре получать баффы, стала ценить еще больше. И это лицо. Совершенно другое выражение лица - не такое, как в игре. Но узнаваемое. Узнаваемое до раздражения. Аврора нахмурилась, мысли, которые бродили у нее в голове совершенное й не нравились.

- В чем дело? - Аврора посмотрела на того, кого отец назвал одним из лучших аналитиков. “Так вот откуда он понабрался этих замашек… Нет, старшенький точно пошел в родителя… Паршивец! И он мой кровный родственник? И что мне теперь делать? Радоваться или горевать? Дьявол!”

- Есть две новости. Хорошая - отыскать его не будет

проблемой.

- А плохая? - подала голос тетя. “Она все-таки замечает, что твориться вокруг? Сюсюкалка…”

- Он в полной…

- Аврора! - мама спускалась с горой бутербродов на подносе. - Чем ты там в игре занимаешься меня не касается, но дома, будь добра, следить за выражениями!

- Дочь, - это обращение и ровный с легким оттенком вопроса тон отца, лучше всего показал Авроре его серьезность. Она бросила фотографию на стол, но как ни старалась скрыть раздражение не удалось.

- Это МаСол.

- Сокращение от Марк Соловей, - тон аналитика с въедливым взглядом отвергал любые сомнения в этом предположении.

- Тот самый?.. - “О! И тебя пробрало, отец?” - Которого вы…

- Да.

- Артем, ситуация непростая. Твой сын вляпался по макушку.

- Масол - это Марк? - Сергей выглядел потрясенным. - Машка… Я только что понял… Мы - лузеры.

- Говори за себя, - впервые подала голос Мария. “Эта девчонка хорошо себя контролирует, а значит - опасна.”

- Я заменю Дибара на него, пойдет четвертым.

- Дочь.

- Ладно, вторым. Но выбравшись, он с крючка все равно не слезет. Мы получим только проблемы.

- Поговори с ним, не думаю, что родственные связи для него ничего не значат. А как помочь - придумаем. Главное, чтобы он был в числе четырех.

- Сейчас, - Аврора набрала номер охранника баффера. “Надеюсь, он не успел потратить свои баффы на моих дуболомов. Уникальный навык с ограничением на количество использований… Как такое вообще может существовать?”. На звонок ответили сразу же. - Он в игре?

Ответ, который Аврора услышала, сильно ей не понравился. Она почувствовала, как лицо ее наливается жаром. Так всегда случалось, когда ее охватывала ярость.

- Найдите их, - прорычала она в трубку. - Взять живыми.

Кулак с грохотом опустился на подлокотник кресла.

- Баффера убили, - не стала дожидаться вопроса Аврора. И тут же набрала заместителя по клану. - Пифир, быстро в игру, найди костлявого и предложи мировую. Что?.. Какой еще банк?.. Нет, не слышала. Плевать! Дело совершенно в другом. Я хочу, чтобы через минуту, один из наших людей уже был на месте, и уговорил его подождать моего прибытия. Нет, ты не ослышался,

именно, уговорил. И убери эти смешки из голоса! Костлявый нужен мне на месте и в хорошем настроении! - “Договоришься ты у меня когда-нибудь…” Аврора нажала отбой.

- Костлявый? - подняла бровь Мария.

- Ага, такое уж у него прозвище… - опять влез Сергей. - Кость, которой подавились топ-кланы. Масол, который попробовали на зуб почти все монстры игры.

Дальше Аврора не слушала. “Тот же бред перемалывают на форумах. Игрок, который использует только низкоуровневые навыки и заклинания… Они все думают, что он скрывает свою мощь, что он играется в поддавки, и не смотря на уровень вполне способен потягаться в силе с сильнейшими игроками… и никому даже в голову не приходит, что он просто не может использовать ничего сложнее. Аврора не имела доказательств, но если бы МаСол мог, то не дал бы с собой сделать… Нет! Извинятся я не буду! Не дождетесь! Даже, если его гильдия действительно сумела создать банк…”

Аврора на миг задумалась. “Если это правда, то его приручённые неписи получат огромное влияние на мир игры. Ее закроют после того, как выпустят первых четверых. Совершенно точно нет. Слишком много преимуществ от ее существования. И гильдия костлявого будет набирать все больше власти… Если я Таллед и костлявый объединимся… А перспективы-то неплохие…”

- Я пошла обратно.

- Куда? Я что зря бутерброды готовила?

Аврора взяла бутерброд и запихала в рот.

- Спасибо, очень вкусно.

- Жуй перед тем, как глотать!

- Спасибо, очень вкусно.

- И не смей отделываться повторением одной и той же фразы по сто раз!

Энсайра бодро крутнула колеса, она уже почти ощутила тяжесть своего доспеха на плечах, давление на ноги, которых в этом мире она не чувствует после аварии. Перед глазами вставал горизонт, кишащий тварями, а позади стояли тысячи воинов, закаленных жестоких боях. Настоящие люди, а не вата, вроде этого Сергея, полезная лишь тогда, когда нужно что-то прижать к ране. Обладатели стальной воли и немного скверного характера, и все готовы броситься вперед несокрушимой лавиной по одному ее слову.

- Аврора! - Энсайра обернулась к матери, та всхлипнула, прижала салфетку к глазам. - Возвращайся поскорее доченька…

- Конечно, - Энсайра смотрела на нежданно свалившихся ей

на голову родственников. “Если МаСол мне больше не соперник, то мы натворим немало дел в игре. А если заартачится, - Энсайра отвернулась и зло улыбнулась своим мыслям - у меня найдется чем на него надавить. Я пройду эту игру, я получу эту силу! - кресло остановилось возле торчащих рогов брусьев, руки оперлись о них, подбрасывая тело к канату - Любой ценой!”

***

Вы можете разделить с друзьями награду, и каждый получит лишь часть, но разделить вину вам не удастся никогда. Совершили вы проступок в одиночестве или вам помогали десять, сто, миллион человек - тяжесть преступления от этого не изменится. Каждый будет виновен. Кто-то больше, кто-то меньше, но сколько бы много людей не присоединилось к акту попрания закона, не надейтесь, что тяжесть вашего греха будет меньше, чем если бы вы сделали это в одиночестве.

Так учил отец, когда Марк втягивал в свои шалости брата и сестру. Вроде бы для всех, но он чувствовал свою ответственность, как старший. И вот сейчас в списке эффектов появлялись и множились дебаффы, минуту за минутой они поднимали свой уровень, сливались с другими, создавая новые, превращаясь в проклятья. Это было невыносимо…

Марк вспомнил, что у него есть навык, способный помочь, но из-за дебаффов работать с настройками напрямую не получилось. “Нужно зеркало.” Шатаясь он вышел из своей комнаты. По пути встречались согильдийцы, они весело его приветствовали, не зная, что перед ними убийца.

Комната с зеркалом истины оказалась пустой. Дрожащими пальцами Марк отыскал заблокированный навык *призыв стражей*. Он выглядел затертым, серым, почти бесцветным, как и всякий навык которым долго не пользуются. Разблокировал его вместе с *неумолимым разумом*. Активировал призыв *стража отвращения*. От Марка отделился черный туман. Молодой человек, с брезгливым выражением лица провел рукой, снимая дебаффы. Дышать стало легче. Сердце забилось ровнее. Марк ощутил облегчение, страдания покинули его.

“Я слаб, ничтожен… Защищал неписей от смерти, но когда дело коснулось моей шкуры, тут же согласился на убийство человека… Почему я так поступил, почему? Черт! Да что же я за существо такое?!”

Марк отменил призыв стража, тот развеялся темным дымом, а волосы в отражении тут же потемнели, стали черными как беспросветная ночь, и он все понял…

- Господин МаСол, вы тут? - в приоткрытую дверь просунулась голова Чамуша. - Как прекрасно, что я вас нашел! Оооо! Это та самая комната в которой мы с вами познакомились, помните?

- Чамуш, что ты здесь делаешь?

- Как что? Я пришел вступать в гильдию! Отныне я всегда буду вас сопровождать, что бы ни случилось! Великие подвиги, которые мы совершим войдут в легенды! Барды будут петь в кабаках о наших славных победах! - перерожденный посмотрел в зеркало. - Ага, а это там настоящий я? Господин Конкель все мне рассказал. Мы все на самом деле лежим к ящиках, которые стоят в другом мире.

Чамуш принял позу, которую без сомнения считал величественной. Покрутился и так и эдак.

- А, здоровый же там ящик!

- О чем ты?

- Там ведь мое тело, - Чамуш ткнул в зеркало - смотрите-смотрите! Видите? Я шевелюсь и оно шевелится. Я прыгаю и оно… А как оно прыгает-то? Оно же лежит?

- В зеркале отражается не тело, Чамуш.

- Как не тело? А что же тогда?

- В зеркале отражается суть, просто большинство из нас считает, что его суть это тело, кусок мяса на костях, упакованный в кожаный мешок. Потому то мы с тобой и видим отражение тел.

- А вы тоже отличаетесь от самого себя, господин Масол, но как-то… не совсем отличаетесь, как-то… - Чамуш покрутил в воздухе кистью. - Вы понимаете?

- Понимаю, Чамуш.

…Ты груб, но я скажу тебе, какие вопросы следовало задать. Первый вопрос - “Как ты стал таким?”…

…Ух, ты! У тебя уник! Где отхватил?.. Это призыв петов?.. Заблокируй этот навык… Второй блокируется тоже? Такое бывает. Навыки спаренные, один без другого не существует…

…Неумолимый разум. *Пока навык активирован, рациональность ваших поступков не подлежит сомнению…*

…Люди не рациональны. Эмоции заглушают голос разума и заставляют принимать решения интуитивно. Как можно делать выводы о лучшем варианте, не владея всей информацией? Именно поэтому, эмоции необходимо контролировать, подавлять…

…Чудовище заревело, Марк бросился в сторону. Активировал

призыв стража гнева … Чего пялишься, урод! – выплюнул слова призванный…

…На нужной остановке Марк вышел пошатываясь. Перед глазами все плыло. Жутко хотелось спать … Марка дернуло в сторону. Он увидел руку, сжимавшую лацкан пиджака … Кто это тут пялится?! - прокричал мужчина … - Виталик, прекрати! … не обращай внимания на этого дурака, - донесся голос девушки…

…Марк замер. «Я же только от остановки отошел. Как я тут…» Устало протер лицо, и только теперь обратил внимание на боль. Веки неохотно смыкались на пересохших глазах. «Я сюда во сне добрел?»

***…Призыв стражей (Уникальный)**. Вы пришли в этот мир не одиноким. Четыре стража…*

«Это зеркало показывает суть, но оно отражает представления о своем теле не одной личности, а пятерых.»

…Врачи, когда узнали, подняли данные по другим случаям. Оказалось капсулы работают напрямую с нервной системой, и она тут функционирует без сбоев…

«Вот почему отражение менялось. Просто мой навык призыва стражей затерся, ослабел…»

Марк повел рукой, блокируя его вновь.

- …а потом я их вот так, вот так и еще!.. Ооо! Как я их! - Чамуш возбужденно размахивал скалкой.

- Прости, я прослушал. О чем ты говорил?

- На Вишенки напали лихие люди! Еле отбились!

- Нужна помощь? Сейчас, я думаю мы быстро сможем собрать игроков и…

- Не-нет-нет! Не надо! - Чамуш яростно замотал головой. - Мы уже победили! Я же говорю, я их так и вот так еще!

- Скалкой?

- Э! О! Ну! - глаза Чамуша забегали из стороны в сторону, выискивая что-то. И тут лицо его приняло одухотворенное выражение. “Если это запечатлеть на холсте, то картину можно даже не подписывать. Эврика! Да он просто сияет…” - Это палица! Знаете, как больно она бьет? Уууу! Прямо голова раскалывается! В смысле, у лихих людей был такой вид, понимаете.

Чамуш состроил лицо человека, который предлагает соседу по быстрому тяпнуть, пока жены не вернулись. А то ведь у них рогачи, метлы и… - Марк улыбнулся - скалки.

- Спасибо, Чамуш.

- За что?

- За то, что зашел поговорить.

- Оооо! Не волнуйтесь, теперь мы будем говорить часто! Я от вас ни на шаг!

Марк вышел в холл, прошел в столовую и попросил угостить гостя, а расходы записать на его счет.

- Марк! - к столику спешил Братов. - Я поговорил с… - он огляделся по сторонам, но вокруг не было укромного места для разговора без лишних ушей, - в общем, ты знаешь.

- Им наплевать на информацию о продавце, так?

- Да, - Братов выглядел поникшим. - Ты догадывался, что так и будет?

Марк пожал плечами.

- Мне нужно идти. Еще увидимся, да?

- Обязательно.

Братов ушел, оставляя Марка в раздумьях о решении насчет продавца. Этот пророк говорил, что так и будет, но Марк в это не верил, хоть и допускал возможность того, что он говорит правду. Но вчера он увидел нечто более значимое, чем слова мошенника.

***

Согласен

Марк и сам не понял как нажал эту кнопку. Почему? Что им двигало? Внезапно нахлынуло чувство сожаления, захотелось отменить этот хренов контракт, но было уже поздно. Окошко выбора исчезло. Решение принято.

*Поздравляем! Вы выполнили скрытое задание **“Союз с кошмаром”**.*

Вы заключили сделку с организацией, управляемой монстром.

Награды за выполнение:

Инициация: способности метки Посвященного разблокированы.

Сродство с кошмаром: отныне вы лучше чувствуете представителей тьмы, таящихся в “Зеркалах Арона” .

Татуировка “Три кольца тайн”

Вы открыли навык “Сокрытие”

Вашем уровень, количество жизни и магии, звание, а также список действующих эффектов скрываются пока действует навык.

Активировать Позже

Активировать

Внимание! На младшее кольцо тайн добавлен знак Дагаз.

В дневное время все базовые характеристики получают естественный прирост в десять процентов.

Внимание! На среднее кольцо тайн добавлен знак Иса.

Вам доступно умение заморозка. Развивайте умение, чтобы

открыть его новые грани.

…а второй - “Почему Арон дал тебе метку темную, как сама неизвестность?”…

***

- …ол! Господин МаСол! - Чамуш тряс Марка за плечо. - Зачем вы заморозили мой суп!

Марк посмотрел на тарелку со льдом, из которого торчала ложка. Рука потянулась к левому предплечью, на котором под рукавом рубахи были спрятаны три кольца из цепей, окруженных колышущейся темнотой.

Марк подал знак официанту.

- Прост, Чамуш, я слишком задумался. Сейчас тебе принесут новый.

- Поскорее бы, очень он вкусный… А о чем задумались?

- О вашем духе, живущем в двух мирах, и короле.

- Про духа лучше не нужно, - тревожным шепотом сказал Чамуш. - А то… брат, ну то есть лихие люди могут нагрянуть. Вдруг не отобьемся?

- Думаю, у нас получится.

- А может все-таки про короля?

- Как скажешь.

- Хо! - тут же взбодрился Чамуш, а после сник. - Э… А, король, он какой?

- Засранец редкостный.

- Праавдааа? - неверяще протянул перерожденный. Нахмурил брови, поводил ими туда сюда, вскинул вверх, озаренный мыслью. - Но его любят!

- Не думаю, что таких людей много.

- Уважают?

- Вряд ли.

- … - Чамуш усиленно хмурился, скривил нос, затем зажмурил глаза, сдулся и посмотрел жалобными глазами. - Но почему тогда он правит? Если у него такая плохая репутация, почему он до сих пор сидит на троне? Разве это справедливо?

- Я думал и об этом, Чамуш, и кое-что понял. Люди творят много разного. И хорошее, помогая тем, кто попал в беду, от чистого сердца, без всякой корысти. И плохого, походя лишая жизни незнакомого человека, даже не обдумав толком, своего решения. Они и справедливы и нет. А все потому, что люди не

ищут справедливости, Чамуш. Люди ищут счастья. К сожаления, не всегда понимая, что на самом деле уже его имеют.

- Хорошо, что люди такие.

- Хорошо? - Марк искренне удивился. Такого он от Чамуша не ожидал.

- Э… я неправильно выразился. Хорошо, что такие люди..

- Чамуш, ты издеваешься?

- Не-нет! - перерожденный затряс головой. - Оглянитесь вокруг, господин МаСол. Посмотрите! Ведь людей-то вокруг почти и нету, понимаете? Вот я и говорю, хорошо, что такие люди, а не те же орки. Их же тьма-тьмущая! Целая орда!

- Хм… Я имел в виду… да, не важно. От прижимистости гномов и ярости орков, действительно бед куда меньше, чем от людских поисков счастья.

Марк встал. Чамуш с набитым ртом беспомощно переводил взгляд с него на тарелку и обратно. Шумно сглотнул, выпрыгнул из-за стола, и посеменил рядом.

- Куда направимся?

- Я на болото Вяльвы, а тебе лучше остаться здесь. Нечего тебе среди тех жаб делать.

- Что?! Я же сказал, что от вас ни на шаг!

У самого выхода из здания гильдии Марк услышал громкие крики.

- А я говорю, он здесь! Отдайте моего мужика! Где вы его прячете?! - на двух бронированных воинов бросалась с кулаками и обвинениями Марфуша.

Чамуш вдруг остановился, лицо его начало вытягиваться, а глаза увеличиваться.

- А знаете, господин МаСол - Чамуш начал пятиться маленькими шажками. - Вы правы. Чего мне среди тех болот делать? И еще жабы… и люди… лихие… Я вас пока тут подожду. Подучусь немного, а в следующий раз… следующий раз…

- Чамуш! - Марфуша смотрела прямо на мужа. - Иди сюда!

Перерожденный чуть заметно тряхнул головой, отказываясь. Выставил вперед ножку, сделал надменное лицо, поднял вверх указательный палец, глубоко вдохнул… развернулся и побежал вглубь гильдии.

- Чамуууууш!!! - Марфуша так ярилась, так хотела ухватить натруженными ручками свое счастье, что Марк решил выйти через другие двери.

В стойлах Варшунк смотрел на марка с безграничным упреком. Еще бы, на последнем задании еще двух лошадей загубил. Но так ничего и не сказав, махнул рукой, вывел коня, и демонстративно отвернулся.

Марк вскочил в седло. За городом ехал не спеша, по краю дороги, пропуская мчащихся в неведомых заботах игроков.

- Эй, куда это ты собрался?

Марк обернулся, его догоняли друзья.

- Так куда ты собрался? - повторил вопрос Валдар.

- Да еще и без нас, - укорила Ситоция.

- Не отпирайся, мы знаем, что ты собрался на Вяльву! - рыкнул Гиббарх.

- Развлекаться нужно с друзьями, - из уст Кархгула это прозвучало чересчур добродушно.

- Кстати, Марк, - добавила Иллас - ты в курсе, что нам нужно в поход?

- Зачем?

- За рудой. От призрачного дракона в последней битве рейду досталась карта месторождений специальной руды, которая нужна для изготовления сейфа абсолютной защиты.

- Сейфа? То есть мы наконец-то…

- Можем создать банк, - закончил за Марка Светоч.

- Хорошо, я соберу игроков, сразу после болот, и мы сходим…

- Вот-вот! - перебил Валдар. - Мы сходим. Не какие-то там игроки, а мы!

- Вы можете умереть, переродиться настоящими неписями, даже не подозревая, что где-то остался ваш настоящий дом.

- Жить в страхе… Такого ты от нас ждешь? У нас был приступ малодушия, но разве ты видишь среди нас гоблинов?

- На меня можешь не обращать внимания, - помахал из-за спины Кархгула Конкель. - Кто я такой, в конце концов, чтобы ломать пафосные речи самого Валдара!

Глаза с крестообразными зрачками уставились на черного коротышку.

- Не могу поверить! Ты мне дерзишь, а звука твоих, дрожащих от ужаса, колокольчиков совсем не слышно. Или ты решил от них избавиться? И понял, что ничего хуже с тобой уже случиться не может?

Конкель и Валдар затеяли пикировку, а внутри Марка разливалось странное чувство.

“Друзья… Я пришел в игру, чтобы возвыситься, но… все изменилось. После похода я признаюсь им во всем. Раскрою все карты. Они имеют право знать с кем связались. А игра… игра… - Марк вспомнил о других личностях, порожденных его саморазрушительным стремлением. - Игру я обязательно уничтожу… Любой ценой.”

notes

Примечания

1

Примечания расположены в конце каждой главы